



UNIVERSITÀ DI PISA

Corso di Laurea Magistrale in
Informatica Umanistica

TESI DI LAUREA

Quando l'arte dipinge lo sport

Candidato: *Martina Rosettani*

Relatore: *Giuseppe Andrea L'Abbate*

Anno Accademico 2013-2014

Indice generale

Introduzione

1. Antica Grecia

- 1.1 Sguardo d'insieme
- 1.2 L'immagine dell'atleta: significati e aspetti iconografici
- 1.3 Caratteri della iconografica atletica nella scultura
- 1.4 Statue atletiche nei centri della periodos e in altri centri
- 1.5 Età arcaica
- 1.6 Dal tardo arcaismo alla fine del V secolo – stile tardo arcaico e severo
- 1.7 Il IV secolo e l'ideale Lisippeo
- 1.8 L'età ellenistica

2. Antica Roma

- 2.1 Sguardo d'insieme
- 2.2 Sport nell'antica Roma
- 2.3 Gli spettacoli dell'antica Roma
- 2.4 I munera o ludi gladiatorii
- 2.5 Atletismo tra Repubblica e Impero
- 2.6 Agonismo imperiale del I secolo
- 2.7 Agonismo tra Antonini e Severi

3. Dal Medioevo a De Coubertin

- 3.1 Sguardo d'insieme
- 3.2 Cristianesimo e sport
- 3.3 Medioevo e sport
- 3.4 Lo sport nell'Umanesimo e Rinascimento
- 3.5 Verso lo sport moderno
- 3.6 Olimpiadi moderne
- 3.7 Arte sportiva moderna

4. Il Novecento

- 4.1 Sguardo d'insieme
- 4.2 Il futurismo
- 4.3 Regimi totalitari
- 4.4 Realismo e propaganda nel regime tedesco
- 4.5 Il periodo postbellico
- 4.6 Il XXI secolo

5. Lo sport e la pubblicità

- 5.1 Lo sport tra dilettantismo e professionismo
- 5.2 L'arte di fare pubblicità
- 5.3 Sport, pubblicità e sponsor
- 5.4 Presenze della tradizione classica nella moderna pubblicità

5.5 Modello, originale e copia

5.6 Modelli antichi nell'advertising

5.7 Spot e Sport

6. Conclusioni

7. Ringraziamenti

8. Bibliografia essenziale di riferimento

Introduzione

Apparentemente l'Arte e lo Sport sono due ambiti piuttosto distanti: invero la storia dell'arte e la storia dello sport hanno percorso nei secoli strade parallele.

Dagli apollinei esempi dell'Antica Grecia alle vanitas nazionaliste d'inizio '900 sino ai giorni nostri, l'attenzione dell'arte per questa manifestazione fisica, intellettuale e morale dell'umanità, anche se con alterne vicende, non si è mai interrotta, andando spesso di pari passo con la considerazione sociale che lo sport e in genere l'attività fisica ha avuto nei diversi periodi e nei diversi paesi.

L'arte ha sempre guardato affascinata il corpo dell'atleta e la componente di umanità che in esso è così immediatamente rivelata. Ne ha spesso cercato e celebrato i valori, indagando di frequente la psicologia dei suoi protagonisti, a volte colti nella loro condizione solitaria. Un esempio rilevante è la celebre scultura greco-romana del "pugile seduto" con bende alle mani e gomiti sulle ginocchia, non in combattimento quindi, ma in riflessiva stasi.

Via via procedendo storicamente si sono consolidati ripetuti punti di raccordo tra arte e sport, ora volti al coinvolgimento di antichi valori risalenti alle motivazioni comunitarie ed etiche all'origine dei primi giochi collettivi greci, ora proiettati nella modernità e nel futuro, nel segno del dinamismo, della velocità o dell'intrinseca valenza sociale.

Lo sport è un fenomeno che ha da sempre prodotto eroi e miti; dall'antico discobolo e dai giovinetti spartani (soggetto in epoca moderna di un dipinto di Degas) ai protagonisti del più popolare sport dei giorni nostri, il calcio, oggetto di interesse di un poeta come Saba.

E' così che questi eroici protagonisti di tutti i tempi son entrati a popolare dipinti e a dar forma a sculture costituendo una serie d'interrogativi sulla natura dello sport, non finalizzata ad altro che al raggiungimento di un traguardo o al superamento di un limite. In ogni esempio appare un denominatore comune che è insieme l'anima dello sport e l'anima dell'arte: l'indicazione della qualità etica della vita, il desiderio di esprimere le proprie qualità fisiche e morali, la necessità

di libertà e di rispetto reciproco che costituiscono il punto di incontro in cui lo spirito dell'atleta si fonde con quello dell'artista. Spesso il gesto sportivo è definito con aggettivi appartenenti al campo artistico, quali: plastico, scultoreo, dinamico. Lo sport è nato con l'uomo, con i suoi primi movimenti e tutta una serie di corse, di lanci, di salti e gesti legati strettamente con la sopravvivenza. Così come lo sport anche l'arte nasce con l'uomo, infatti, per molte religioni, l'atto all'origine dell'uomo è la più antica forma di scultura: il Dio creatore raccoglie qualche manciata di fango, la impasta, la modella e le dà forma e vita.

Arte e Sport fino dall'antichità hanno costituito un binomio fecondo, diventato inscindibile in Grecia tra il VII e il V secolo a.C., tanto da non poter neppure concepire l'evoluzione artistica senza l'esperienza derivante dalle gare o dagli esercizi di palestra; dallo studio degli armoniosi corpi degli atleti che guidò Policleto all'elaborazione del suo "canone", concretizzato nella statua del Doriforo, a Mirone che nel Discobolo seppe cogliere il magico attimo in cui il movimento pare arrestarsi prima di esplodere in tutta la sua energia, infine a Lisippo che conquistò lo spazio con l'ampia e ieratica gestualità dell'Apoxyomenos.

Troviamo nell'Iliade di Omero la più antica descrizione, dettagliata e palpitante, di giochi atletici: gli agoni funebri banditi da Achille per onorare l'amico Patroclo, ucciso da Ettore. Anche nell'Odissea Omero descrisse i giochi organizzati dal re dei Feaci, Alcinoo, in onore di Ulisse: gare sportive che s'intrecciavano con la musica, con la danza e con l'ispirazione poetica del cieco "immortal cantore" Demodoco.

L'esempio più significativo del binomio Arte e Sport nell'antichità ci è offerto dai più famosi giochi atletici di tutti i tempi: le Olimpiadi. Olimpia, la città sacra dell'Elide, durante i Giochi non era solo il più importante centro sportivo del mondo, ma anche un centro artistico, culturale e politico di grande rilievo.

Notava secoli dopo de Coubertin:

“Non fu certo il caso a riunire un tempo ad Olimpia intorno agli antichi sport gli scrittori e gli artisti, e da questa incomparabile unione era derivato il prestigio di cui i Giochi godettero così a lungo”.

Nell’antica Grecia il connubio inscindibile tra l’arte e lo sport produsse capolavori quali l’Auriga di Delfi (V sec. a.C.), il Discobolo di Mirone (V sec. a.C.), l’Apoxyomenos di Lisippo (IV sec. a.C.), i Pancraziasti alla Galleria degli Uffizi (III sec. a.C.), il Pugile in riposo al Museo Nazionale Romano (I sec. a.C.) e le stupende figurazioni della pittura vascolare a figure nere e rosse. In Etruria gli affreschi tombali di Chiusi, Tarquinia e Volterra. In epoca romana, alcuni rilievi e i mosaici delle Terme di Caracalla, di Tuscolo e di Piazza Armerina in Sicilia.

Sulla scorta di quella greca, anche l’arte romana dedica una larga parte della propria produzione alla rappresentazione delle gare sportive, che spesso però s’intrecciano e si confondono con i giochi circensi. E’ cambiata l’immagine dell’atleta, come dimostrano i mosaici provenienti dalle Terme di Caracalla (212-217 d.C.), oggi conservati ai Musei Vaticani, che rappresentano atleti la cui fisicità, greve e sorda, è lontana da quell’ideale di bellezza e armonia cui tendevano le splendide statue della Grecia classica e i loro modelli viventi.

Progressivamente si attenuò il carattere sacrale che nella Grecia classica aveva caratterizzato la vittoria degli atleti che, sempre più spesso sportivi di professione, persero quei mitici connotati di cui soprattutto la poesia di Pindaro li aveva circondati. Le Olimpiadi si disputarono dal 776 a.C. (23 anni prima della fondazione di Roma) al 393 d.C., quando furono sospese dall’imperatore Teodosio dietro le pressioni di Ambrogio, Vescovo di Milano.

La fiamma dei giochi fu spenta principalmente a causa di tre fattori. Primo tra tutti è costituito dalla dominazione romana: la passione dei Romani per il circo (dove si esibivano perlopiù gli schiavi) favorì fortemente la morte

dell'olimpismo (per il quale la condizione libera dei partecipanti era requisito irrinunciabile).

Secondo fattore importante per la fine dei giochi fu l'affermazione del Cristianesimo, che vedeva in essi pericolose sopravvivenze dei riti pagani. Infine fu l'oscurantismo del Medioevo a far decadere l'attenzione per le attività sportive nello spirito olimpico.

Ha commentato Bilinski:

“Le ombre del misticismo religioso offuscarono come nubi lo splendore del sole delle Olimpiadi e le oscure catacombe subentrarono ai gioiosi ginnasi ellenici”.

Vennero secoli bui per l'arte e per lo sport, fino a quando con il Rinascimento si riscoprì la bellezza del corpo umano e la si valorizzò utilizzando soprattutto citazioni mitologiche. Dal Pollaiuolo a Michelangelo, e più tardi per il Canova, l'arte classica fu un fecondo serbatoio d'ispirazione.

Sul finire dell'Ottocento, mentre tornavano in auge vecchi sport e ne nascevano di nuovi, maturò un avvenimento di eccezionale portata: la resurrezione delle Olimpiadi dopo 15 secoli, dovuta a Pierre de Coubertin. I primi Giochi dell'epoca moderna si disputarono ad Atene nel 1896; de Coubertin mirava ancora più in alto, perseguendo l'unione dello sport e dell'arte, ovvero “le mariage des muscles et de l'ésprit”.

Il miracolo del 19° secolo è stato quello di far entrare lo sport nel tessuto vivo della società. La pratica sportiva comincia a essere sentita da tutti come un'esigenza di vita caratteristica dei tempi nuovi. Per la prima volta, dopo millenni, lo sport torna a essere uno dei cardini dell'assetto sociale, in conseguenza delle innovazioni introdotte dalla Rivoluzione industriale. Le nuove condizioni sociali e lavorative comportano l'aumento del tempo libero da dedicare allo svago e allo sport.

Il Futurismo è stato il primo movimento culturale e artistico del Novecento a interessarsi al fenomeno allora emergente dello sport, nel quale intravedeva l'essenza stessa della modernità. Per primi i futuristi cercheranno di elaborare una nuova estetica per discipline come il calcio, il tennis, il ciclismo, il motociclismo, lo sci. La ricerca non avverrà solo nelle arti visive ma anche in quelle applicate, per loro ugualmente importanti: moda, design, grafica. Gli esponenti del Futurismo diedero un pionieristico e radicale contributo all'universo della creatività legata al design sportivo, e la cui influenza persiste ancora oggi. Per rintracciare un'analoga attenzione da parte del mondo dell'arte per l'evento atletico bisogna risalire all'antica Grecia. Tuttavia i futuristi introdussero un concetto di estetica totalmente rinnovata, in grado di rappresentare adeguatamente i nuovi sport, apportando un deciso scarto in avanti rispetto al mondo classico.

Una scelta monumentale, invece, caratterizzò i regimi totalitari europei della prima metà del '900. Il Fascismo capì bene quanto potesse essere efficace lo sport quale strumento di propaganda per accreditare l'immagine di uno Stato e di un regime efficiente e moderno. Nacque allora il mito di uno sport che si richiamava direttamente a Roma e ai suoi fasti imperiali. Così, a partire dal 1927, con un alternarsi di fasi e vicende che si protrarranno fino agli anni Cinquanta, la zona verde alle pendici orientali di Monte Mario divenne una vera e propria cittadella dello sport: il Foro Mussolini, oggi Foro Italico, è un notevole esempio dello stile architettonico dell'era fascista, un misto di classico e moderno con forti richiami scultorei alla bellezza fisica delle figure dello sport. Lo Stadio dei Marmi, al centro del Foro Italico, è adornato da possenti statue in marmo bianco di Carrara che rappresentano i valori della forza e del vigore atletico.

Nello stesso periodo storico l'accostamento delle espressioni artistiche allo sport fu utilizzato anche in Germania quale strumento di propaganda per celebrare la potenza del regime Nazionalsocialista. Oltre alle opere pittoriche e scultoree dell'epoca va considerata come espressione artistica il film "Olympia", celebrativo delle Olimpiadi di Berlino del 1936. La regista del regime, Leni

Riefenstahl, riuscì a rappresentare, nel contesto dei giochi moderni e con tecniche cinematografiche d'avanguardia, l'esaltazione della bellezza fisica dello sportivo attraverso richiami alla architettura e alla scultura classica greca.

Con il Postmoderno cambiano le forme di fare arte e i suoi contenuti. Ma, resta il forte legame fra arte e sport e, quasi, essi si confondono nell'esaltazione delle attività umane in nuove dimensioni espressive. L'Arte entra in rapporto con la tecnologia e i suoi valori si trasformano adeguandosi all'uso delle nuove tecniche, sempre in evoluzione, di riproduzione, di rappresentazione e di fruizione delle immagini.

L'Arte, intesa come attività umana capace di stabilire connessioni comunicative tra artista e società, trova largo spazio nelle moderne tecnologie di comunicazione di massa. E qui ancora si rinnova il connubio con lo sport quale espressione delle attività umane ricca di valori estetici e morali. L'arte pubblicitaria utilizza estensivamente la rappresentazione di attività sportive quale potente mezzo di richiamo di massa, esaltandone le forme estetiche con le tecniche di manipolazione delle immagini digitalizzate.

1. Antica Grecia

1.1 Sguardo d'insieme

La dimensione agonale fu struttura portante della greicità. Un'attitudine che può essere sintetizzata dall'esortazione del padre a Glauco nell'Iliade: “essere sempre il migliore ed eccellere sugli altri”.¹ L'elemento agonale investì i più diversi settori della società. Nella politica animò dapprima la lotta per il potere tra le oligarchie e poi, con l'estendersi della partecipazione politica sino alla democrazia, la contesa tra più ampie fazioni cittadine. Non fu estraneo, naturalmente, al mondo delle armi: Erodoto, per esempio, si preoccupa di stilare una classifica di coloro che, secondo l'opinione pubblica, furono i migliori combattenti nelle singole battaglie delle guerre persiane. Lo spirito agonale interessa anche le manifestazioni pubbliche della parola: le assemblee politiche, i dibattiti giudiziari, le dispute filosofiche, agoni poetici in cui si confrontano rapsodi, autori lirici, tragediografi e commediografi.

Il gioco e la gara e l'agonismo ad essi sotteso, sono presenti in tutte le società e non vanno taciuti la centralità istituzionale e il valore dell'atletismo, nonché la radicata e pervasiva tendenza alla competizione in Grecia.

L'attività sportiva era centrale nel sistema educativo, interferiva con la vita politica interna e interstatale, era esperienza religiosa, competizione, spettacolo e divertimento. L'agone atletico si colloca sempre all'interno d'uno spazio religioso e del tempo sacro della festa. Il suo svolgimento è scandito da sacrifici ed è esso stesso un rituale. Nelle sue origini, come provano le stesse specialità: lotta, lancio del giavellotto, corsa in armi, ippica, la pratica agonistica ha carattere marziale. I ginnasi, il cui nome deriva dal fatto che l'atleta gareggiava nudo, sono fondati con finalità militari e presto diventano i luoghi dell'allenamento sportivo. D'altra parte il corpo per i greci era specchio dell'anima e l'uomo virtuoso non poteva non essere anche bello. La cura del corpo attraverso l'esercizio fisico fu dunque ritenuta di primaria importanza e inclusa nella paidèia, l'educazione dei giovani.

¹ Iliade (VI - 208)

Dobbiamo a Omero la più antica descrizione di giochi atletici: gli agoni funebri banditi da Achille per onorare l'amico Patroclo, ucciso da Ettore. Omero, per esempio, ha tratteggiato il vigore dei condottieri achei Aiace e Ulisse nella gara di lotta²:

*“Nel mezzo della lizza entrambi accinti / presentarsi, e
stringendosi a vicenda / colle man forti s'afferrar, siccome / due
travi, che valente architetto / congegna insieme a sostenere
d'eccelso / edificio il colmigno, agli urti invitto / degli aquiloni.
Allo stirar de' validi / polsi intrecciati scricchiolar si sentono / le
spalle, il sudor gronda, e spessi appaiono / pe' larghi dossi e per
le coste i lividi / rosseggianti di sangue”.*

Inoltre nell'VIII libro dell'Odissea Omero descrisse anche i giochi organizzati dal re dei Feaci, Alcino, in onore di Ulisse. Gare sportive che s'intrecciavano con la musica, la danza e l'ispirazione poetica degli aedi. Accanto ai poemi epici di Omero, si collocano gli epinici di Pindaro (7°-6° secolo a.C.), che nei suoi versi trasformò gli atleti in eroi e donò loro l'immortalità degli dei.

Il binomio arte e sport, sviluppatosi già in Egitto, divenne inscindibile in Grecia, tanto che le gare e gli esercizi di palestra furono uno dei temi preferiti oltre che dai poeti anche da altri artisti. Lo studio degli armoniosi corpi degli atleti, spesso idolatrati come divinità, guidò Policleto all'elaborazione del suo canone, concretizzato nella statua del Doriforo. Se Mirone nel Discobolo seppe cogliere l'attimo in cui il movimento pare arrestarsi prima di esplodere in tutta la sua energia, Lisippo conquistò lo spazio con l'ampia e ieratica gestualità dell'Apoxymenos. L'ispirazione rimase alta anche in epoca ellenistica, passando dalle delicate fattezze dei Pancraziasti e dei Giovani lottatori al Pugile in riposo veristicamente martoriato.

² Iliade XXIII, 902-912, trad. Di Vincenzo Monti

1.2 L'immagine dell'atleta: significato e aspetti iconografici

La figura dell'atleta fu uno dei soggetti più diffusi nella scultura greca, sia per il suo diretto collegamento con i giochi sacri, fenomeno dalle molteplici implicazioni di carattere religioso, politico, e ideologico sia per gli stimoli che essa offriva alle ricerche formali di bronzisti e scultori.

Le testimonianze più copiose provengono dalla zona del Peloponneso, la più legata culturalmente alle manifestazioni agonistiche e che rivelò artisticamente sempre un interesse per i soggetti atletici poiché l'immagine dell'atleta, in movimento o in quiete, offriva allo scultore molteplici stimoli che in non pochi casi appaiono decisivi per la definizione di un proprio stile e consolidamento di un personale linguaggio.

L'atleta si presenta come una figura controversa nel mondo greco e come tutte le figure controverse della storia scaturisce diverse opinioni anche nei più grandi esponenti della cultura.

Luciano di Samosata, rappresentante della seconda sofistica, nel "Sull'atletica" fa discutere due uomini tra gli antichi più saggi: Solone rappresentante della grecità e Anacarsi, principe barbaro. La discussione prende avvio da una domanda di Anacarsi, il quale, dopo aver visto ad Atene dei giovani allenarsi in palestra, chiede a Solone in che modo tali esercizi, che a lui sembrano folli, possano giovare all'atleta. Solone si impegna a dimostrargli che gli esercizi atletici sono tutt'altro che inutili: la cura per il corpo non è infatti disgiunta da quella dedicata all'anima. L'allenamento fisico offre dunque all'atleta un vantaggio che va oltre l'eccellenza fisica del singolo individuo: alla superiorità del corpo allenato corrisponde la superiorità di uno spirito capace di giovare all'intera comunità anche in guerra. Tuttavia per Anacarsi gli sforzi fisici dell'atleta greco restano in larga misura inutili e, nonostante Solone si impegni molto nel tentativo di persuaderlo del contrario, l'esito del loro dialogo resta sostanzialmente incerto dimostrando come Luciano non prenda posizione riguardo questa faccenda.

Nella cultura greca c'è chi si troverebbe d'accordo con Solone e chi con Anacarsi; tra i primi figura il grande filosofo Platone, secondo le fonti atleta di pancrazio, il quale considera il faticoso e rigoroso allenamento alla stregua delle arti liberali ritenendo la ginnastica la base per l'educazione dei giovani filosofi e, persino, superiore alla medicina poiché la ginnastica ha il fine di mantenere in salute il corpo senza così ricorrere all'arte medica.

Tra i secondi, invece, si può citare il tragediografo ateniese Euripide che nel suo scritto "Autolico" sostenne che di tutti gli innumerevoli mali che affliggevano la Grecia, nessuno era peggiore della razza degli atleti; essi non erano in grado di sopportare la miseria ed erano schiavi della gola e della ricchezza, e, a suo parere, non è l'allenamento sportivo che avrebbe potuto scacciare i nemici dalla patria.

Chi riesce a far confluire le due posizioni, trovando aspetti sia positivi che negativi della pratica sportiva, è Isocrate.

Il Panegirico, la sua orazione più famosa, è un appello all'unità dei greci nel segno della lotta contro i barbari; in questo senso infatti la sua concezione di evento olimpico, vista come un unico momento di tregua e di solidarietà tra le diverse popolazioni, può essere letta in modo positivo.

Al contrario, nell'esordio dello stesso libro, possiamo trovare una critica all'atleta poiché l'oratore riteneva che non fosse giusto mettere al primo piano la dimensione sportiva e che invece dovesse essere subordinata a quella intellettuale.

*"Se gli atleti avessero anche il doppio della loro forza fisica,
l'umanità non ci guadagnerebbe nulla, ma se un solo uomo è
saggio tutti quelli che vogliono dividerne le idee possono
trarne vantaggio".³*

³ Panegirico, II

Alla realizzazione di un donario atletico era inoltre connessa una circostanza importante per un artista, specie all'inizio carriera: la possibilità di rivelare il proprio talento a più committenti. L'esposizione di una propria opera in un contesto internazionale come quello dei santuari panellenici, che in occasione dei giochi divenivano anche momento di ammirazione e di confronto, costituiva indubbiamente una tappa cruciale. Le informazioni desumibili dall'*excursus* di Pausania sulle statue atletiche nell'Altis, il recinto sacro di Olimpia e dai capitoli di Plinio contenenti la rassegna degli scultori greci, costituiscono una preziosa fonte di dati che illustrano la posizione dei soggetti atletici.

Ogni atleta vincitore aveva il diritto di farsi erigere una statua con iscrizione. Le prime furono quella (in legno di cipresso) di Praxidamas di Egina, che vinse la gara di pugilato nel 544 a.C., e quella (in legno di fico) di Rexibios di Opunte, che vinse la gara di pancrazio nel 536 a.C. Al ritorno degli olimpionici nella città natale, la polis decretava loro il trionfo, arrivando persino ad abbattere tratti di mura per agevolare il passaggio del corteo.

Per Plinio il Vecchio l'essere effigiati in una statua costituiva un grande privilegio, riservato a quanti "avevano meritato l'immortalità per qualche importante ragione, in primo luogo per la vittoria nelle gare sacre, soprattutto in quelle di Olimpia".⁴ Proprio a Olimpia furono erette le statue di Omero e di Esiodo⁵, che la tradizione vuole avversari in un famoso confronto poetico in Calcide durante i giochi funebri in onore di Anfidamante. Gli artisti più prestigiosi lavorarono per gli olimpionici, costituendo nell'Altis il più grande museo all'aperto dell'antichità: il numero delle statue arrivò a 500 nel periodo di massimo splendore dei Giochi e Pausania ne contò 192 durante la sua *periégesis*.

Le fonti letterarie ed epigrafiche attestano la presenza di statue di atleti vincitori nei giochi all'interno dei santuari panellenici, nelle aree pubbliche delle città

⁴ *Naturalis historia*, XXXIV, 16

⁵ Pausania, V, 26, 2

(agorai e ginnasi) e in quelle sacre dei templi di località estranee ai giochi. Ma le statue, secondo Luciano, non dovevano superare la grandezza naturale per non rivaleggiare con quelle dedicate alle divinità, altrimenti ci si sarebbe macchiati di un grave peccato di orgoglio.⁶

Mancano precise informazioni sulla natura dei donari atletici e sulla diversa motivazione ad essi connessa in base alla collocazione; l'unica fonte attendibile è il passo di Plinio della Storia Naturale:

*“Le statue degli uomini non erano solite avere espressioni mortali se non in alcuni casi per qualche illustre circostanza, per primo la vittoria delle gare sacre e soprattutto delle olimpiadi, dove era costume dedicare le statue di tutti quelle che vincevano...”*⁷

Se ne desume che:

- In una società in cui era vietato dedicare statue a comuni mortali, appare una deroga a questa regola la vittoria negli agoni panellenici e soprattutto olimpici;
- Il riferimento a statue atletiche sembra interpretabile come l'avvio di una tendenza alla raffigurazione di immagini di uomini che ha nelle statue dei vincitori un soggetto privilegiato.

L'immagine dell'atleta pare configurarsi dunque come la prima forma di rappresentazioni di uomini mortali realizzata per celebrare le imprese da essi compiute e si conclude che anche l'atleta vincitore è degno di eterna memoria.

Il problema dei caratteri connotanti quest'ultimo genere di ex-voto resta ancora aperto a diverse soluzioni anche per la scarsità di dati estraibili dalle fonti ma il significato dell'ex voto atletico appare espresso da Pausania in termini più espliciti in un passo della “Periegesi della Grecia” sull'exkursus sulle statue atletiche:

⁶ Sulle Immagini, 11

⁷ Storia Naturale, XXXIV 16

“Sull’Acropoli di Atene le statue e quanto altro vi è, trattasi ugualmente di donari; nell’Altis invece questi sono dedicati in onore della divinità mentre in particolare le statue dei vincitori sono concesse a questi come forma di premio”

Le osservazioni di Pausania, oltre a confermare l’enunciato di Plinio, lo arricchiscono, specificando la distinzione a livello statuario, fra i più comuni donari dedicati agli dei e le statue degli atleti vincitori. I primi sono detti “anathemata”, oggetti comunemente offerti alla divinità (attrezzi ginnici, parti di carri da corsa, statuette di cavalli), i secondi detti “athla” invece rappresentano i premi concessi ai vincitori e sono costituiti da immagini umane la cui presenza in una area sacra era ammessa per ricompensa alla vittoria.

Tuttavia si imponeva che tali statue conservassero il carattere di donario privato, eretto dal vincitore e dedicato al dio. Concettualmente la statua raffigurante un atleta era equivalente ad un oggetto come uno strigile o un disco che l’atleta vincitore dedicava al dio. L’immagine dell’atleta raffigurato negli ex-voto doveva presentare caratteri generici e ricordare il gesto atletico senza elementi che conferissero una connotazione individuale al personaggio.

Il passo di Luciano in “Sulle immagini” testimonia inoltre che la vigilanza sul rispetto di tali parametri era affidata a una giuria di Giudici elei a cui spettava il compito di decidere se una statua era collocabile o no nell’Altis.

Tra le statue atletiche una categoria particolare era quella delle “iconiche”:

“...è però di quelli che la ottenessero (la vittoria) per la terza volta, (era consuetudine dedicare) statue che chiamano iconiche, mediante la riproduzione somigliante delle loro stesse membra. “⁸

⁸ Storia Naturale, XXXIV 16

Il significato del concetto di statua iconica è stato dibattuto da più critici.

Una prima interpretazione in senso ritrattistico è offerta da W.W Hyde che intese il concetto ritrattistico connesso con la muscolatura e articolazione delle membra del corpo dell'atleta.

E' diversa l'ipotesi del Gross⁹, autore dell'unico studio finora specificatamente dedicato al tema, per il quale le statue iconiche pliniane sarebbero statue riproducenti un atteggiamento della figura così da rendere possibile la identificazione della disciplina praticata dall'atleta.

Infine la terza ipotesi è quella del Rausa¹⁰ che passa in rassegna le parole precise di Plinio concludendo che:

- Le statue dette iconiche si configuravano come un fenomeno che sorge a margine dello sviluppo di straordinarie carriere professionistiche di alcuni atleti. Stabilire l'avvio preciso non è possibile: sia il principio del V che la prima metà del IV secolo sembrano allo stesso modo accettabili;
- Sebbene non ricostruibili tramite certe testimonianze, i contenuti formali di tali monumenti, dovevano rispondere a una esigenza di connotazione più forte dell'atleta, in senso tipologico e non ritrattistico, così da rendere riconoscibile il personaggio.
- Esistono elementi sufficientemente validi per riconoscere nei destinatari delle statue iconiche una particolare categoria di vincitori, identificabile nei "triastai", le vittorie dei quali, ottenute nella corsa, ripropongono l'antichissima posizione di privilegio di questa tra le discipline ginniche.

La tendenza alla raffigurazione del personaggio sempre più connotata da elementi di natura individuale, che si ritrova nella scultura greca a partire dalla fine del V e poi nel IV secolo, indurrebbe ad attribuire alle statue iconiche il significato di immagine fortemente caratterizzata in senso individuale, effigi

⁹ Quas iconicas vocant. Zum Porträcharakter d. Statuen dreimaliger olympischer Sieger, Gross W.H., Editore: Göttingen Vandenhoeck & Ruprecht, 1969

¹⁰ Due donari dall'Acropoli, Articolo in rivista, F.Rausa - 1998

umane nelle quali la genericità della figura andasse pian piano dissolvendosi fino alla introduzione di elementi che enfatizzavano gli aspetti psicologici dell'atleta pur senza giungere ad esiti di riproduzione fisiognomica di cui l'unico esempio è ravvisabile nella testa bronzea di pugile attribuita a Silanion del II secolo a.C.

1.3 Caratteri della iconografica atletica nella scultura

L'iconografia delle statue atletiche è solo parzialmente ricostruibile, tramite le copie di età romana, riconducibili ad originali esemplari atletici, e tramite confronti con i reperti bronzei superstiti. Uno dei caratteri peculiari delle statue atletiche fu la nudità dei personaggi raffigurati, scelta determinata da due fattori: in primo luogo dalla consuetudine degli atleti di gareggiare nudi o coperti solo da un perizoma come si evince nell'Iliade di Omero al XXIII canto, da due statuette provenienti da Olimpia e dai soggetti dipinti a figure nere sui vasi del Gruppo Attico del Perizoma, e in secondo luogo dalla stretta consonanza dell'immagine nuda con il concetto di kalokagathia sotteso alla rappresentazione dell'atleta vincitore.

L'espressione kalokagathia indica l'ideale di perfezione umana secondo i Greci antichi; il termine rappresenta la sostantivizzazione di una coppia d'aggettivi indicanti l'armonioso sviluppo della persona, "kalòs kagathòs", cioè bello e buono. Si tratta dell'unità nella stessa persona di bellezza e valore morale, un principio che coinvolge dunque la sfera estetica e quella etica: ciò che è bello deve necessariamente essere buono e viceversa; specularmente, ciò che è interiormente cattivo sarà anche brutto fuori.

L'aggiunta di un attributo, diverso a seconda dello sport praticato dall'atleta, serviva a precisarne la qualifica; la gamma degli attributi ginnici comprendeva una serie di oggetti sotto forma di singoli ex-voto: il disco, l'halter, l'akontion, gli himantes, lo strigile...

In alcuni casi tramite gli attributi si voleva connotare il conseguimento di vittorie in diversi agoni: corone, di ulivo per le Olimpiadi, una corona di pino per i giochi Istmici, una corona d'alloro per quelli delfici.

Oltre a questi attributi esterni, elemento peculiare dell'immagine atletica è la riproduzione della deformazione del padiglione auricolare frequentemente riscontrabile nelle teste di pugili, lottatori e pancraziasti sia nei pochi originali che nelle loro copie romane.

La figura dell'atleta in movimento costituiva per gli scultori un particolare motivo di interesse ed indagine. Come sostiene Senofonte in un passo dei "Memorabili", la raffigurazione del corpo dell'atleta in tensione o rilassati, della loro muscolatura contratta o a riposo, conferiva all'immagine riprodotta un carattere vitale capace di suscitare il pathos dello spettatore. Rispetto alla pittura vascolare (Fig.1 e Fig.2) che offre una ampia varietà di immagini atletiche, la traduzione in marmo o in bronzo di un atleta in movimento è una operazione ben più complessa. La scultura tuttavia rivela nello studio della figura umana in movimento straordinarie capacità espressive che consentono un continuo rinnovamento dei valori formali così da evitare forme di cristallizzazione.



Figura 1- La Scure Martello di Kyniskòs (Riproduzione), metà del VI sec. a.C. - Facciata del British Museum di Londra dov'è custodita. Vaso a figure nere, VI sec.



Figura 2 - Vaso a figure rosse VI sec, Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia

Esemplare in tal senso risulta l'immagine dell'atleta impegnato nel lancio del disco, disciplina compresa tra quelle del pentathlon, che richiedeva doti di potenza muscolare e di elasticità; questi caratteri, già presenti nella scultura dello stile severo come nel discobolo tipo "Ludovisi", si riassumono ancor meglio nel discobolo "Lancellotti", copia del mironiano, che nella tensione del lancio esprime le caratteristiche della disciplina.

Oltre alle immagini di uomini in moto, il repertorio delle statue atletiche comprendeva anche la figura a riposo, in preghiera o offerta, iconografia derivante dall'aspetto sacro religioso dei giochi.

Le caratteristiche figurative più usate per l'atleta a riposo erano quelle in cui esso era rappresentato nell'atto di offerta alla divinità reggendo in una mano la phyalè, per la libagione rituale, e nell'altra l'attrezzo connotante la disciplina.

Nella posizione statica era rappresentato anche l'atleta vittorioso, momento suggestivo dei giochi sia per le valenze simboliche che per il coinvolgimento del pubblico: la proclamazione del vincitore.

1.4 Statue atletiche nei centri del periodòs e in altri siti

I giochi panellenici (Olimpiadi, Pitiadi, Giochi Istmici e Nemei) formavano un circuito, una sorta di grande slam, che prendeva il nome di periodos. L'atleta, che vinceva nei quattro agoni, si fregiava del titolo prestigioso di “periodonivikes”. Come risulta da varie testimonianze i recinti sacri dei quattro santuari panellenici ospitarono per lungo tempo statue atletiche come ex-voto o monumenti onorari.

Le Olimpiadi, la cui istituzione risale al 776 a.C., il cui premio consisteva in una corona d'ulivo selvatico introdotto da Eracle, erano sacre a Zeus. Avevano luogo ogni quattro anni in concomitanza col plenilunio del mese di Ecatombeone (luglio-agosto) a Olimpia nell'Elide, una regione del Peloponneso e il quadriennio olimpico divenne il termine di riferimento fondamentale per la cronologia degli antichi. L'ultima Olimpiade antica ebbe luogo nel 393 d.C., dopo che l'imperatore romano Teodosio I, di religione cristiana, ordinò la chiusura di tutti i centri di culto pagano.

Il binomio arte e sport nell'antichità si affermò, oltre che a Olimpia, anche a Delfi e nelle tante pòleis che organizzavano giochi panellenici. Va ricordato che mentre i Giochi Olimpici contemplavano solo gare sportive, i Pitici, i Nemei, gli Istmici e altri esclusi dal periodos (come le Panatenee di Atene), includevano anche gare musicali. Il numero complessivo degli “agònes” passò da una cinquantina nel 500 a.C. a più di 300 alla fine del 1° secolo d.C. I giochi greci avevano origine sia da cerimonie sacre che da celebrazioni funebri “agònes epitáphioi”, come avvenne in quelli cantati da Omero in onore di Patroclo così avvenne in onore di Enomao a Olimpia, del serpente Pitone a Delfi, di Melicerte a Corinto e di Archemoro Ofelte (figlio di Licurgo) a Nemea. Nell'àgon è palese la rappresentazione della lotta tra vita e morte, tra caos e ordine, tra luce e tenebre, insomma fra tutte le dicotomie con cui si confrontano gli esseri umani.

Vennero chiamati “agònes stephanitai” o “coronali” i giochi che premiavano la vittoria con una corona: di ulivo selvatico (kòtinós) a Olimpia, di alloro (dàphne) a Delfi, di pino (pítus) a Corinto, di sedano selvatico o apio (sélinon) a Nemea. La tradizione vuole che sia stato Ercole a portare gli ulivi selvatici a Olimpia dalla terra degli Iperborei ed inoltre per sottolineare il valore simbolico e sacro della corona di Olimpia, va ricordato che veniva intrecciata con rami tagliati con un falchetto d'oro da un ragazzo i cui genitori fossero entrambi viventi. I rami dovevano provenire da un olivo, chiamato “kallistéphanos”, che cresceva accanto al tempio di Zeus. Durante l'incoronazione degli olimpionici veniva cantato un inno del poeta Archiloco di Paro composto in onore di Ercole: il “Ténella kallínike”, “plauso a te, glorioso vincitore”.

Si chiamavano “agònes chrematitai” i giochi di minor prestigio, in cui venivano concessi premi in denaro o in oggetti di valore per assicurarsi la partecipazione di atleti affermati, magari proprio dei vincitori di giochi coronali. Vanno almeno menzionate le Panatenee di Atene, in onore della dea poliade Atena, che, insieme a gare ginniche e ippiche, annoveravano agoni musicali, di recitazione e una regata. Ai vincitori spettava una considerevole partita d'olio attico contenuto nelle tipiche anfore dette panatenaiche. Ancora in età ellenistica, intorno al 220 a.C., Attalo I, re di Pergamo, istituì gli agoni denominati “Nikephoria”, che nel 182 furono grandiosamente riorganizzati dal figlio Eumene II. A Pergamo, ch'era “un'autentica vetrina di panellenismo in terra d'Asia”, i “Nikephoria” si articolavano in un agone ginnico-ippico isolimpico, cioè coincidente con l'anno delle Olimpiadi e in un agone musico isopitico, concomitante con l'anno delle Pitidi: l'intreccio tra le originali cadenze quadriennali dei Giochi Olimpici e Pitici determinava di fatto il ritmo biennale dei “Nikephoria”.

I durissimi e popolarissimi sport “corpo a corpo”, senza limiti di tempo e senza categorie di peso, prevedevano:

- Il pugilato. In epoca classica i contendenti portavano alle mani e all'avambraccio una speciale fasciatura di cinghie di cuoio che col tempo diventarono sempre più pesanti. Tra i pugili di più chiara fama, a parte Glauco,

c'era Diagora di Rodi, di famiglia regale e discendente di Eracle, alto quasi due metri, “periodonikes” e vincitore in innumerevoli altri agoni, celebrato da Pindaro nell' “Olimpica VII” e dall'intera tradizione agonistica antica.

– La lotta. Si vinceva atterrando per tre volte l'avversario o se uno dei lottatori si ritirava; era possibile, come per il pancrazio, la vittoria “senza (sporcarsi di) polvere” ovvero senza combattere, quando un contendente, evidentemente intimorito dall'avversario, rinunciava prima della gara. Il lottatore più famoso fu Milone di Crotone (seconda metà del VI secolo), una promessa sportiva sin da quando cinse la corona olimpica nella categoria dei ragazzi. Vinse 6 o 7 volte a Olimpia, 6 o 7 a Pito, 10 all'Istmo e 9 a Nemea dominando per più di venti anni nella sua specialità.

– Il pancrazio. Era uno spettacolo misto di lotta e pugilato in cui era consentito quasi ogni genere di offesa, tranne “mordere” e “scavare”, cioè infilare le dita negli occhi, nella bocca o nel naso dell'avversario, ma le figurazioni vascolari mostrano che non di rado i pancraziasti ricorrevano a queste mosse. Tra i pancraziasti più illustri, memorabile la vicenda di Arrachione di Figalia in Arcadia, il primo atleta antico a essere seguito da un allenatore, Erissia.

Tra le gare di corsa si ricordano:

– la corsa di velocità: detta anche stadio (termine che nel significato originario indica una misura), era una corsa su percorso rettilineo che poteva variare dai 178 m. circa di Delfi ai 192 m. circa di Olimpia e corrispondeva grosso modo ai 200 m. dell'attuale programma olimpico;

– il diaulo o corsa doppia: consisteva in uno stadio in andata e uno in ritorno, dopo avere girato intorno a una meta, l'equivalente degli attuali 400 m;

– il dolico o corsa lunga: gara di resistenza la cui lunghezza variava tra 7, 12, 20 e 24 stadi ovvero da circa 1300 a 4500 metri.

– il pentatlo; era composto da corsa, lotta, salto in lungo (da fermo, con pesi per accrescere lo slancio), lancio del disco (in pietra o metallo) e del giavellotto (fornito di una correggia nel baricentro dell'asta). I pentatleti erano considerati gli sportivi più completi e armoniosi, «i più belli essendo allenati a esercizi di forza e velocità».

Tra le gare equestri si ricordano:

– il celete o cavallo montato (a pelo, senza sella e staffe), a quanto pare per un solo giro di pista. Celebre fu Ferenico («Vittorioso»), lo splendido corsiero, cantato da Pindaro e Bacchilide, che, veloce come il vento, nella sua lunga carriera non venne mai sconfitto.

– la corsa con la quadriga, carro a due ruote tirato da quattro cavalli allineati e guidato dall'auriga in piedi, su 12 giri di pista: la gara più fastosa, appassionante e pericolosa con frequenti e rovinosi scontri tra i carri, soprattutto nel momento di girare attorno alla meta. I gravissimi rischi della corsa e le emozioni che essa destava sono descritti in Omero, Pindaro¹¹ e da Sofocle¹² quando il precettore, in una sorta di animato reportage sportivo, riferisce la falsa notizia della morte di Oreste per un incidente durante la gara delle quadrighe a Pito.

– la corsa con le bighe, cioè cocchi a due ruote, tirati da una coppia di cavalli.

Le vittorie ippiche, in particolare con la quadriga, erano le più illustri e le più prestigiose, perché rappresentavano le gare più spettacolari, ma anche perché soltanto le famiglie più ricche e potenti potevano permettersi di mantenere le scuderie, provvedere al costoso equipaggiamento e ai dispendiosi spostamenti presso le sedi delle gare.

Inoltre era proclamato vincitore non il fantino o l'auriga, ma il proprietario della scuderia. Anche a donne, come Cinisca di Sparta, fu consentito di sponsorizzare equipaggi ippici e quindi di essere proclamate vincitrici.

¹¹ Pitica V

¹² Elettra

Olimpia

I Giochi di Olimpia, istituiti da Ercole o dal lidio Pelope, furono indiscutibilmente i primi per fama e splendore. Il programma dei Giochi comprendeva, come è noto, prove atletiche e gare ippiche per adulti e ragazzi. Solo in un secondo momento a queste si aggiunsero le gare per araldi e trombettieri, le uniche non atletiche, che in certo qual modo si collegavano alle competizioni musicali degli altri giochi panellenici. In compenso la città sacra del Peloponneso durante i giochi non era solo il più importante centro sportivo del mondo, ma anche un centro artistico, culturale e politico di grande rilievo. I più illustri rappresentanti dell'arte, della letteratura e del pensiero greco venivano a Olimpia per far ammirare a tanti greci riuniti le opere del proprio genio.

Molti approfittavano delle Olimpiadi, momento di pacifico raduno di tutti i greci, per farsi conoscere da un pubblico vastissimo e raggiungere così una rapida fama: la quadriennale manifestazione, infatti, costituiva una straordinaria cassa di risonanza. Fu ai piedi del monte Cronio, mentre si cingevano di corone di ulivo i campioni dello sport, che Simonide, Pindaro e Bacchilide declamarono i loro versi immortali e fu dall'opistodomo del tempio di Zeus che Erodoto lesse le sue Storie, riscuotendo entusiastici consensi:

*"I suoi [nove] libri furono chiamati coi nomi delle Muse" e
"divenne più famoso addirittura dei vincitori olimpici" ¹³*

Sempre dall'opistodomo nel 1° secolo d.C. Apollonio di Tiane tenne i suoi discorsi sul coraggio e sulla saggezza e nell'orazione "Olympiakòs", Lisia affermò che i saggi della cultura accompagnarono sempre le gare sportive.

Nel periodo aureo ai principali Giochi panellenici assistevano quindi i più validi esponenti della cultura greca, a sottolineare il loro stretto legame con lo sport, e molti non disdegnavano di parteciparvi attivamente. Bastino due soli, ma eloquenti esempi: Platone gareggiò nella lotta e nel pugilato a Delfi e Corinto; Euripide vinse nel pugilato ai Giochi di Atene e nella lotta ai Giochi di Eleusi.

¹³ Luciano, Aezione

Una vittoria, soprattutto se olimpica, accresceva enormemente il prestigio sociale, favorendo anche l'ingresso in politica. Infatti non pochi uomini di potere si servirono dei successi nelle corse dei cavalli e dei cocchi per migliorare o consolidare la propria posizione. Uno di questi fu Alcibiade, celebrato da Euripide con un epinicio dopo la grande vittoria del 416 a.C., quando schierò sette squadre ottenendo i primi posti nella corsa delle quadrighe. Diversi tiranni, come Gerone di Siracusa (lodato da Pindaro nella I Olimpica), Terone di Agrigento (cui Pindaro dedicò la II e III Olimpica) e Filippo II di Macedonia, padre di Alessandro Magno, fecero coniare delle apposite monete per esaltare le loro imprese e ottenere consensi.

Personaggi famosi presenti a Olimpia furono l'oratore Demostene, lo storico Tucidide, il pittore Zeusi di Eraclea, celebre competitore di Parrasio e Timante, il sofista Ippia, cui si deve il primo elenco degli olimpionici, poi aggiornato da Aristotele, da Filocoro di Atene, da Flegone di Tralle e da Sesto Giulio Africano. Oratori quali Gorgia, autore dell'"Olympiakòs", 392 a.C., Lisia con l'"Olympiakòs", 388 a.C. e Isocrate con il "Panegyrikòs" 380 a.C. con i loro "lògoi" infiammarono l'animo dei greci alla concordia interna e alla guerra contro gli invasori. Presenziò a ben cinque Olimpiadi il Luciano di Samosata (2° secolo d.C.), autore fra l'altro del dialogo tra Solone e il dotto scita Anacarsi, uno dei pochi testi antichi che danno informazioni sullo sport.

Per quanto riguarda Olimpia le conoscenze sono affidate principalmente alla descrizione di Pausania che visitò il recinto sacro tra il 174 e il 176 d.C. L'antico santuario posto lungo i corsi del Alfeo e Cladeo e sede per secoli dei più grandi giochi del mondo greco, appariva agli occhi di Pausania, visitatore del II secolo d.C., come il luogo eletto dell'atletismo e della consacrazione di atleti vincitori come successori di Eracle. Il percorso di Pausania all'interno dell'Altis (Fig.3), si svolge in due momenti.



Figura 3 - Ricostruzione dell'Altis di Olimpia, modello del Museo di Olimpia

Il primo prende avvio tenendo sulla destra il tempio di Era e si dirige verso la parte meridionale dell'area sacra, sfiorando il pelopion e il lato est del tempio di Zeus, quello che conteneva l'accesso al naos.

Il secondo procede seguendo una linea ideale che parte dal muro di terrazzamento meridionale dell'Altis fino a raggiungere l'angolo sud-occidentale, per poi puntare verso il tempio, fiancheggiando lungo il lato nord e ricongiungendosi con la linea del primo all'altezza del pilastro di Enomao.

Ma se la situazione descritta da Pausania è quella relativa all'inizio dell'ultimo venticinquennio del II secolo d.C. è legittimo pensare a un quadro differente in relazione alla collocazione e numero delle statue atletiche dell'Altis nel V e IV secolo quando la produzione raggiunse livelli altissimi.

La scomparsa della quasi totalità delle statue atletiche dell'Altis consente solo una ricostruzione ipotetica dell'assetto originario. Tuttavia dalla descrizione di Pausania e dai suoi riscontri archeologici si può concludere che:

- Le statue atletiche erano disposte secondo una visione d'insieme coerente che pare conservare la sua omogeneità anche di fronte all'inevitabile stratificazione cronologica dei monumenti;

- Tale disposizione prevedeva sequenze di statue ordinate secondo particolari criteri atti a sottolineare un rapporto di interdipendenza tra gli ex voto.

Un criterio associativo definibile etico/parentale è riscontrabile in tutti quei casi in cui i vincitori titolari di una statua onoraria risultano appartenenti ad uno stesso genos, in virtù di una tendenza ad accostare i personaggi più noti ad altri meno conosciuti. Ne esistono gruppi significativi:

1° gruppo- Kyniska e altri vincitori spartani

Figlia del re spartano e prima donna a ottenere due vittorie consecutive ad Olimpia nella quadriga. Il suo donario era costituito da un carro con lei stessa posta a lato in atto di ringraziamento accanto all'auriga e immediatamente accanto gli altri ex voto di atleti spartani vincitori nella quadriga. La sequenza configura un gruppo compatto di monumenti eretti in onore di vincitori equestri accomunati dalla medesima origine spartana e dall'identità della disciplina atletica. In essa è possibile ravvisare una forte impronta della classe aristocratica spartana allevatrice di cavalli e proprietaria di scuderie che intende affermare una propria superiorità.

2° gruppo- due atleti efesii

3° gruppo- il donario dei Diagoridi

L'insieme degli ex-voto dei membri della famiglia rodia costituiva il più imponente gruppo di famiglia visibile ad Olimpia. Era composto dalle statue di Diagoras e dei suoi figli e nipoti, ripetutamente olimpionici nel pugilato e nel pancrazio. Questo donario ricordava le glorie agonistiche della famiglia ma essendo le statue disposte intorno a quella di Diagoras, il monumento serve a ricordare i legami di famiglia tra i personaggi ed è probabile che il primitivo nucleo fosse formato da Diagoras e figli ma ampliatosi in seguito ai successi olimpici dei nipoti e cugini.

4° gruppo- Cheimon di Argo e il figlio Aristeus

5° gruppo- Il carro di Gelon di Siracusae statue circostanti

Quest'opera figurava nell'Altis come una delle più prestigiose realizzata da Glaukias. Sebbene non vi siano precise testimonianze, essa doveva uniformarsi allo schema che prevedeva il carro col tiro dei quattro cavalli sormontato da una Nike alata. Vicino al carro di Gelon, Pausania descrive altre due opere sempre di Glaukias: la statua di Philon di Corcira e del padre Glaukos di Karystos. La presenza di queste due statue sta a sottolineare che esistevano legami personali tra i personaggi; infatti parrebbe che Glaukos fosse stato un consigliere proprio del tiranno di Siracusa.

6° gruppo-La famiglia di Damaretos di Eraia

Un secondo criterio associativo è quello tipologico che rivela l'esistenza di raggruppamenti omogenei di statue, ordinati secondo il tipo di disciplina praticata dai vincitori. Esistono gruppi di ex-voto di atleti in discipline pesanti come la lotta, il pancrazio o il pugilato tra cui Milone e gruppi dedicati a corridori come Astylos, Chionis o Leonidas.

La coerenza dell'insieme si conservò anche in concomitanza della massiccia crescita numerica delle statue e con il passare del tempo attorno alle statue dei più famosi vincitori si andarono ad aggregare, per il principio tipologico, altre statue così che il santuario eleo apparisse come una "galleria atletica".

Delfi

I giochi pitici inizialmente furono solo agoni musicali dedicati a Apollo Pizio. Le testimonianze sulla presenza di statue di atleti vincitori nell'area del santuario di Apollo a Delfi sono condizionate da una intenzionale e consapevole omissione da parte di Pausania stesso che afferma

"...non terrò in nessun conto gli atleti equanti tra la moltitudine degli uomini furono consacrati negli agoni musicali, perché ritengo non siano degni di attenzione..."¹⁴

¹⁴ Pausani, Periegesi (IX – 2)

Sebbene l'agone delfico non avesse una spiccata connotazione ginnica, ma piuttosto intellettuale, sottolineata dall'inserimento nel programma di prove musicali e gare artistiche, anche nel santuario pitico venivano erette statue di atleti vincitori, anche se in quantità minore rispetto ad Olimpia. Fonti letterarie, antecedenti Pausania, come la IX Pitica di Pindaro, passi di Giustino¹⁵ e di Plinio¹⁶, fanno esplicitamente riferimento alla presenza di monumenti a Delfi in evidente connessione con i giochi pitici.

L'evidenza archeologica ha confermato gli indizi forniti dalle fonti letterarie. Accanto alla scoperta della statua dell'auriga (Fig.4), riconosciuto come elemento di un donario di tipo equestre, si segnalano la scoperta di alcune basi iscritte.



Figura 4 - Auriga di Delfi, 474 a.C. - Museo archeologico di Delfi

I testi epigrafici rivelano sia tra gli atleti che tra gli scultori nomi di prestigio: a Delfi Phradmon, Daidalos di Sicione, Lisippo, Leochiades, lavorarono per Pythodelos, Glaukon di Sicione, Sostratos.

¹⁵ XXXIX 7.10: statuas cum quadrigis, quarum ingens copia procul visebatur

¹⁶ Storia Naturale, XXXIV 57-59

Per quanto privo del carisma di “agon gimnikotatos”, proprio di Olimpia, anche il santuario delfico poteva vantare, una prestigiosa cornice di ex-voto atletici, consoni alla importanza del sito:

1- Polyzalos di Gela

Blocco in calcare, scoperto presso la statua dell'auriga. L'iscrizione si riferisce al gruppo equestre dedicato a Polyzalos di Gela dopo la vittoria pitica del 478 a.C. e del quale faceva parte il celebre auriga di bronzo.

2- Pythodelos

Tre frammenti di una base di marmo e il cui testo epigrafico si riferisce all'atleta Pythodelos del quale riporta l'elenco delle vittorie: due ai giochi pitici, sette ai nemici e cinque agli istmici.

3- Glaukon

Frammenti appartenenti alla base della statua del pugile Glaukon, figliodi Taureas pitonico; il monumento come si deduce dalla firma era opera di Daidalos di Sicione.

4- Theogenes di Taso

Il lungo testo, conservato quasi per intero, contiene l'epigramma che celebra la vittoria del mitico pugile il quale vantava una vittoria istmica, una vittoria nemea e che divenne per due volte “periodonikes”.

5- Sostratos di Sicione

L'epigramma sulla base marmorea, celebra le vittorie del pancraziaste e un successivo frammento appartenente alla stessa base rivela la firma di Lisippo. L'atleta possedeva anche una statua a Olimpia ricordata da Pausania.

Isthmia

I giochi che si svolgevano sull'istmo di Corinto erano una delle tre tappe della *periodos classica*, con una significativa coincidenza con i giochi olimpici.

L'unica testimonianza sulla presenza di donari ginnici collocati nell'area del tempio di Poseidone si riduce ad un accenno di Pausania che scrive:

*“Le statue degli atleti vincitori dei giochi istmici vennero
collocate lungo l'ingresso che conduce verso il tempio del
dio.”¹⁷*

Una sequenza di immagini di atleti, disposta lungo il viale di ingresso, in corrispondenza del viale di pini, pianta sacra a Poseidone, pare rappresentare dunque l'unica presenza di *ex-voto* di tipo atletico dedicata al ricordo delle vittorie istmiche. Le scoperte archeologiche non hanno fornito alcune testimonianze significative e l'accenno di Pausania non trova conferme. Bisogna ricordare che i giochi istmici, grazie alla posizione favorevole del luogo, affermarono un sempre più marcato carattere panellenico registrando un vasto concorso di atleti provenienti da più regioni del Mediterraneo fornendo una connotazione più festosa. Tale circostanza favorì e alimentò una diretta concorrenza con i giochi olimpici più forti di tradizione ma in posizione più interna.

Nemea

Secondo la tradizione, nel 573 - 572 a.C. gli antichissimi giochi che si tenevano nel santuario di Zeus a Nemea, nel Peloponneso centrale, assunsero la qualifica di “*stephanitai*” e vennero inclusi nel *periodos panellenico*. Il silenzio delle fonti circa la presenza di statue atletiche nel sito è totale. Gli unici indizi in proposito sono ravvisabili nei reperti archeologici venuti alla luce nel corso degli scavi nel santuario intrapresi nel 1925. Gli oggetti più indicativi sono costituiti da due basi in calcare nero su cui si ritrovano alcuni graffiti con nomi di atleti e le impronte

¹⁷ Periegesi, 11.1.7

di piedi visibili che inducono a pensare alla presenza di statue bronzee forse atletiche.

Ha scritto lo studioso polacco Bronislaw Bilinski:

"Nel periodo di apogeo atletico, tra i secoli VI e V a.C., parola, musica, pittura e scultura furono tutte al servizio delle gare atletiche, che proprio in quell'epoca assumevano il vero carattere di feste panelleniche. Negli stadi di Olimpia, Nemea, Delfi e Istmo l'abilità fisica s'incontrava con l'ispirazione artistica e la vittoria dell'atleta evocava, allo stesso tempo, la musa del poeta o l'ispirazione dello scultore".¹⁸

I giochi sportivi costituivano quindi una delle più alte espressioni di quella civiltà il cui ideale di vita s'incarnava nel concetto di kalokagathia.

Dal 4° secolo a.C. si attenuò il carattere sacro che in passato aveva caratterizzato la vittoria ai Giochi panellenici e l'atleta perse quei connotati mitici di cui soprattutto la poesia di Pindaro lo aveva circondato. Ma Olimpia ebbe sempre un fascino particolare, non solo per i greci, anche nella decadenza. Nell'Altis, per esempio, Alessandro Magno fece annunciare le sue vittorie in Asia. L'imperatore Nerone fece spostare di due anni (al 67 d.C.) la CCXI Olimpiade per potervi partecipare e, naturalmente, vincere a mani basse le gare da lui stesso istituite, ossia quelle per aurighi con tiro da dieci cavalli.

¹⁸ L'agonistica sportiva nella Grecia antica, 1961

1.5 Età arcaica

La vittoria negli agoni panellenici rappresentava già in età arcaica una impresa degna di memoria e dispensatrice di fama. Come è stato dimostrato, l'ambiente dei santuari panellenici di Olimpia e Delfi rivela, nel tenore e qualità delle dediche votive, significativi cambiamenti, avvertibili già all'inizio dell'VIII secolo e in costante crescita.

In particolare a Olimpia si trasformò da luogo di culti rurali a santuario interstatale grazie alla frequentazione di élite aristocratiche delle entità statali emergenti, fatto che coincide con la prima edizione delle Olimpiadi nel 776 a.C.

L'importanza internazionale assunta dai giochi olimpici, seguita a breve distanza, come già detto, da altri giochi che più tardi costituiranno la *periodos*, può spiegare la tendenza a ricordare con statue onorarie i meriti atletici giustificando quindi i monumenti eretti in onore degli atleti. Per il periodo più antico della storia dei giochi non sono state ritrovate statue riconducibili a ex-voto atletici almeno secondo il significato che si è soliti attribuire a questa categoria di opere.

L'immagine dei più antichi olimpionici si conforma al tradizionale modo di concepire la figura umana in epoca arcaica: secondo Pausania, le statue di Praxidamas e Rhexibios nell'Altis erano di legno mentre la descrizione di quella di Arrhichion, eretta nell'agorà di Figalia, richiama lo schema iconografico del kouros arcaico. Su questi riferimenti mancano comunque indizi sul loro riferirsi a personalità atletiche. L'assenza da Olimpia di statue di Kouroi da poter ricondurre a forme di donari atletici sembra costituire una esplicita conferma della posteriorità della tradizione di creare statue come ex-voto atletici rispetto all'epoca nella quale si collocano gli esempi citati.

Per contro la grande presenza di donari connessi ai giochi rivela che ancora per un lungo periodo di tempo fu usuale dedicare solo oggetti connotanti la pratica atletica come dischi, strigili, alteres...

L'evoluzione dei giochi determinò poi situazioni favorevoli alla usanza di donare statue ai vincitori. I presupposti di questa innovazione vanno ricercati nelle trasformazioni che caratterizzarono il mondo greco nel corso del VI secolo e che

consentirono un maggior scambio tra gli stati. Nell'età delle tirannidi, le maggiori attività commerciali e l'introduzione della moneta determinarono afflussi di ricchezza nei centri più attivi economicamente.

L'importanza assunta da numerose polis determinò un forte spirito di emulazione e competizione con conseguenze anche nel campo artistico.

Questo istinto di emulazione fu alla base dello spirito agonistico dei Greci e trovava pieno riscontro nei giochi.

In tale clima, caratterizzato inoltre dalla progressiva trasformazione delle feste panelleniche in forme di culto eroico, la figura del vincitore assume valore sempre maggiore, grazie ad un processo di assimilazione con Eracle, modello principe nella interpretazione della vittoria come acquisizione della immortalità simbolica.

Inoltre si fa strada una tendenza sempre più marcata verso una caratterizzazione in senso atletico dei monumenti scultorei. Esempi significativi arrivano dalla bronzettistica, che attesta la presenza nei santuari panellenici di numerose dediche di statuette raffiguranti atleti secondo i più diversi schemi iconografici. Intorno alla fine del VI secolo si data il primo esempio certo di statua di grandi dimensioni riprodotte l'immagine di un atleta e dedicata come ex-voto ginnico. Si tratta della statua di Milone di Crotone, atleta leggendario nella storia dei giochi.

Il donario, creato dallo scultore Dameas è descritto da Pausania come una statua di tipo arcaico, con i piedi ravvicinati, braccio sinistro aderente al fianco e destro proteso in avanti; come attributi l'atleta reggeva con la mano sinistra una tenia e nella destra un melograno, simboli delle vittorie di Delfi.

Lo schema iconografico adottato per la statua di Milone sembra voler trovare confronti significativi in una serie di bronzetti databili tra la metà e la fine del VI secolo a.C., i quali ripropongono lo schema della immagine virile stante, rigidamente frontale e fornita di attributi che ne precisano il significato.

L'ex-voto di Milone sembra configurarsi in maniera netta come lo spartiacque tra una concezione più arcaica dell'atleta e la nascente consuetudine di erigere come donari ginnici statue in metallo e non di legno, forse per suggestione dei grandi “anathemata” equestri che in quell'epoca apparvero nell'Altis.

1.6 Dal tardo arcaismo alla fine del V secolo – stile tardo arcaico e severo

Sebbene la comparsa di prime statue atletiche con valenza di donari si possa far risalire all'ultimo venticinquennio del VI secolo a.C., gli inizi del V secolo sono decisivi per la diffusione della statuaria atletica. La partecipazione ai giochi di atleti provenienti da un'area sempre più vasta del mondo greco, l'interesse crescente e l'affermazione di valori propri di una élite aristocratica che si riconosce anche nella adeguata e attenta preparazione atletica in vista delle gare, fanno crescere l'interesse per i giochi. La connotazione aristocratica di larga parte dei committenti di statue atletiche fece di questo genere artistico una delle più alte espressioni della visione elitaria della società sottesa al mondo degli agoni.

Questo periodo conosce la straordinaria, ma non casuale, coincidenza tra due delle più elevate espressioni della civiltà greca come la poesia d'encomio e la statuaria atletica che raggiungono le forme più compiute nel momento di splendore dei giochi panellenici. L'ode epinicia, commissionata per celebrare una vittoria agonistica, rappresentava, al pari della dedica di una statua, una delle forme più elevate della glorificazione dell'atleta. Il rientro in patria degli spettatori era l'occasione per propagare la notizia della vittoria e la fama del vincitore. I clienti dei grandi poeti del V secolo, tra cui Simonide, Bacchilide e Pindaro appartenevano alla medesima classe aristocratica che amava ricordare i propri trionfi agonistici erigendo splendidi donari bronzei a Olimpia e Delfi. Spesso accadeva che esponenti di ricche famiglie vedessero celebrate le loro vittorie dai versi dei lirici e da un donario dei maestri bronzisti.

Elemento comune tra le due arti era il rapporto con il pubblico. Sugli aspetti salienti della vittoria si imperniava la composizione dell'ode, attraverso racconti mitologici basati sull'effetto della parola e sulla sua ricchezza emotiva e di sfumature psicologiche. Non meno intensa emotivamente doveva presentarsi agli occhi dello spettatore la visione di una statua del vincitore, rappresentazione visiva degli ideali di *kalokagathia* cari alla mentalità del *genos* aristocratico.

Per quanto riguarda lo stile tardo arcaico, opere di elevato impegno vengono eseguite grazie al perfezionamento della tecnica di fusione del bronzo e alla acquisizione di un linguaggio formale che consente di tradurre nel metallo una nuova e matura concezione della figura umana. L'immagine dell'atleta è in questo momento uno dei soggetti più usati, sia come riflesso del mondo degli agoni, sia come motivo per sperimentare le diverse possibilità offerte dalla figura umana stante o in movimento.

Le fonti letterarie, confortate spesso da quelle archeologiche, tra gli autori di donari atletici ricordano: l'argivo Hageladas autore della statua di Anochos di Taranto¹⁹, gli egineti Onatas e Glaukias artefici dei donari del pugile Glaukos e di Philon.²⁰

Dalle fonti risulta che loro peculiare caratteristica stilistica sia l'intenso dinamismo del corpo e la accentuata riproduzione della tensione delle masse muscolari.

Nell'ambito dello stile severo, una area del mondo greco particolarmente sensibile ai valori e manifestazioni dell'atletismo fu la Magna Grecia. Tra gli scultori operanti nella prima metà del V secolo, il più famoso è Pitagora di Reggio, autore di molte statue atletiche sebbene della sua vasta produzione rimane solo la base firmata della statua olimpica di Euthymos di Locri.

Un tipo statuariale atletico che rimanda allo stile di Pitagora è il "Discobolo Ludovisi" (Fig.5).

¹⁹ Periegesi Pausania – VI (14-11)

²⁰ Periegesi Pausania – VI (10.1)

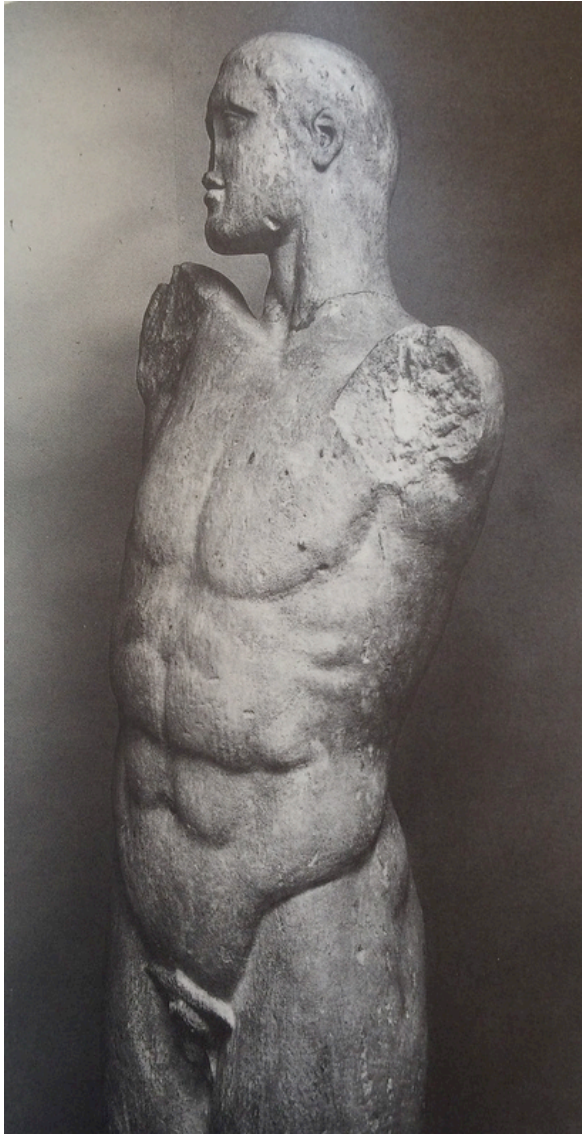


Figura 5 - Discobolo tipo Ludovisi, Museo Nazionale Romano

Raffigurato è un discobolo colto in una determinata fase del lancio detta tecnicamente “eremia” e corrispondente al momento di maggiore concentrazione psicologica prima del lancio. La resa stilistica consente di collocare l’opera come realizzata tra il 470 – 460 a.C. in quel clima artistico e internazionale che si ritrova nelle sculture dei frontoni di Olimpia. Intorno alla metà del secolo, in un clima artistico che preannunciava la sensibilità mironiana, si collocano due immagini di atleti simili sul piano iconografico: la prima (Fig.6) della quale si conservano due copie di cui una a Castel Gandolfo e una a Budapest, rappresenta un corridore o un saltatore.



Figura 6 - Torso di corridore o saltatore tipo Budapest/Castel Gandolfo

La seconda riproduce un corridore oplita alla partenza. Entrambe presentano come elemento comune un accentuato piegamento in avanti del dorso sottolineato dal disegno degli addominali, la curvatura delle spalle e la forte tensione della muscolatura asciutta e pronta allo scatto. Come per il discobolo Ludovisi, l'artista ha voluto riproporre il momento in cui l'atleta fa appello a tutte le sue energie prima della gara.

Mirone

Figura di primo piano tra gli scultori dello stile severo, Mirone, nativo della Beozia fu colui che nell'antichità venne maggiormente lodato come artefice di statue di atleti. L'abilità nell'eseguire immagini atletiche gli valsero una fama straordinaria. Due fra le statue atletiche di Mirone furono famosissime fin dall'antichità: quella del corridore Ladas e il Discobolo.

La prima collocata nel santuario di Apollo ad Argo rappresentata un corridore in procinto del traguardo in uno sforzo che accomunava slancio e tensione. Tuttavia non ne esistono copie romane.

La seconda, il “Discobolo Lancellotti” (Fig.7), rappresenta una tappa fondamentale nell’evoluzione dell’immagine dell’atleta nella scultura riproducendo un atteggiamento mai visto prima nella statuaria del V secolo: l’atleta si piega su stesso prima di effettuare il lancio comprimendosi come una molla prima di scattare.



Figura 7 - Discobolo Lancellotti – Museo Nazionale Romano

La composizione sintetizza energia fisica e concentrazione psicologica. Datata attorno al 455 a.C. si lega concettualmente alle innovazioni sperimentate dai bronzisti di Egina e di Argo di inizio V secolo ma tuttavia appresenta una

conquista formale che oltrepassa i limiti segnati da una opera come il discobolo di tipo Ludovisi del quale sviluppa e approfondisce gli spunti.

L'atteggiamento di concertazione dell'atleta che nel Ludovisi è quasi irreale astrazione del circostante, si rasserenava in una più quieta riflessione e la tensione muscolare si allenta sdrammatizzando il gesto atletico.

Alla mano di Mirone è riconducibile un'altra immagine di atleta raffigurato mentre si allaccia una sorta di cuffia sul capo identificabile con il tipo di protezione adottato dagli atleti.

Si tratta di una statua chiamata "Atleta del tipo Amelung" (Fig.8).

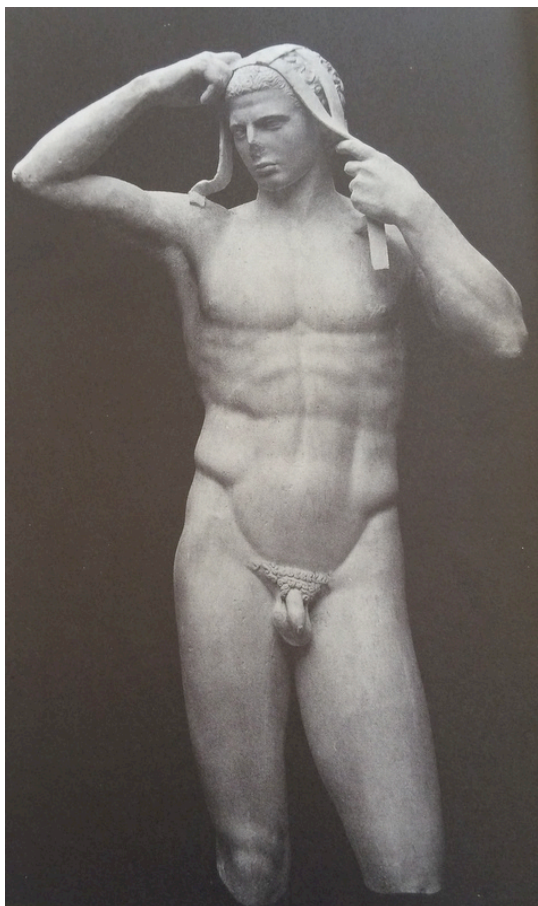


Figura 8 - Atleta tipo Amelung – Museo dei gessi dell'università di Roma

Diversamente dal discobolo e dal perduto Ladas, l'atleta non è raffigurato durante una fase della gara ma in una azione preparatoria. Non appare fermo ma

tutta la figura è pervasa da una intima inquietudine evidente nella assorta espressione del volto e dalla muscolatura tesa e asciutta.

L'atleta di tipo Amelung rivela nella impostazione della figura uno sviluppo delle condizioni formali espresse dal discobolo del quale però abbandona alcune durezze infatti la muscolatura è resa attraverso passaggi di piani più morbidi e sfumati e la testa, piegata a destra, rivela maggior sensibilità nella resa della capigliatura costituita da ciocche rese in modo diverso da quelle del discobolo.

Policleto

Il nome di Policleto indubbiamente è legato alla concezione della figura umana organizzata secondo gli enunciati teorici di “rythmos” e “armonia” che si traducono nel caratteristico schema compositivo di tipo chiastico che suggerisce immediatamente l'immagine atletica. Tuttavia i concetti della composizione della figura umana secondo i principi di simmetria e armonia appartengono già all'orizzonte formale di uno scultore come Pitagora certamente in misura maggiore a uno scultore come Policleto. L'attività di Policleto come autore di donari atletici per i vincitori panellenici presenta incertezze; le prime esperienze in questo campo risalgono all'epoca del suo alunnato e prima del soggiorno ad Atene.

Poiché ritenuti troppo limitati per le sue possibilità espressive i vincoli imposti dalle committenze legate agli agoni, l'artista, come Mirone si trasferisce temporaneamente ad Atene ma a differenza di quello, per il quale l'immagine dell'atleta rappresenterà un costante punto di riferimento anche a contatto con l'ambiente ateniese, Policleto suggestionato dal linguaggio formale di Fidia cerca nuovi campi nei quali esprimere le proprie capacità.

Tra le creazioni della maturità di Policleto ci sono il Doriforo e il Diadumeno che propongono la rappresentazione della figura umana assumendo come modello l'ideale dell'atleta ma non l'immagine di un atleta da collocare in un santuario panellenico o in un preciso luogo della città.

Il Doriforo è stata eseguita intorno al 450-440 a.C., ed ha incarnato per secoli il canone di rappresentazione della figura virile stante e l'espressione della bellezza ideale del corpo umano. L'originale era di bronzo, ma è andato perduto, e noi conosciamo la statua solo grazie alle numerose copie di epoca romana. (Fig. 9)



Figura 9 – Doriforo o portatore di lancia – Museo archeologico nazionale di Napoli

Il Doriforo è il tentativo di raffigurare l'uomo non come "è" realmente, ma come "dovrebbe essere". L'uomo, nella realtà, è pieno di difetti; spesso è in balia delle passioni e si lascia attrarre dal vizio piuttosto che dalla virtù; inoltre, è destinato a invecchiare e morire. Policleto ci propone, invece, un uomo eternamente giovane, possente fisicamente e nobile nell'animo, razionalmente dominatore delle passioni: espressione della *kalokagathia* greca.

Policleto è attento sia alle proporzioni armoniche del corpo umano in tutte le sue parti (analoghia / simmetria) che alla ponderazione (*ponderatio*), cioè all'equilibrio nella distribuzione del peso di esse.

Il canone fissa la relazione proporzionale tra le varie parti del corpo e di queste con il tutto mediante un modulo, la testa (a), che è un ottavo del corpo; il busto è tre ottavi (moduli) di esso e le gambe quattro ottavi (moduli). Questo rapporto di armonica e coerente relazione ha come risultato la perfetta proporzionalità, una sintesi ideale del bello naturale.

La statua appare in perfetto equilibrio perché Policleto distribuisce il peso delle parti del corpo, mediante una corrispondenza incrociata, e inversa, delle gambe e delle braccia detta chiasmo: alla gamba destra, “portante”, corrisponde il braccio sinistro che porta la lancia mentre alla gamba sinistra, “libera” e arretrata leggermente, corrisponde il braccio destro in riposo. Il bacino è lievemente inclinato verso la gamba flessa, le spalle sono inclinate anch'esse ma nella direzione opposta.

Il Diadumeno è un atleta che, dopo aver partecipato ad una gara atletica, si sta cingendo in testa la fascia segno di vittoria. La statua è purtroppo mutila delle mani e ciò non ci fa cogliere la presumibile figura chiusa che l'artista realizza con le braccia e la benda che si cinge al capo.

Rispetto al Doriforo questa statua ha un'eleganza più accentuata. Al confronto il Doriforo sembra quasi un po' rozzo. Le caratteristiche che portano a questa differenza sono evidenti: innanzitutto le proporzioni del corpo sono diverse, soprattutto nelle misure orizzontali. La figura ha una posizione più dinamica e meno frontale. Il Doriforo è una statua ancora rigidamente chiusa nella sua evidente frontalità verticale invece il Diadumeno sembra muoversi nello spazio. La gamba sinistra è molto più arretrata e ciò crea una evidente sensazione di moto. Non solo, osserviamo la testa che si piega in maniera accentuata verso la sua destra. L'intera figura non solo compone una "S" molto larga ma è una "S" che si sviluppa in torsione: in pratica il corpo sembra che ruoti su stesso in senso orario. Ciò ci attesta come Policleto giunge ad una concezione della statua molto più ardita ed innovativa: non più un oggetto frontale ma un volume che si articola e si muove in tutto il suo spazio tridimensionale. (Fig.10).



Figura 10 – Diadumeno – Museo archeologico nazionale di Atene

Ad un filone stilistico ancora direttamente influenzato da Policleto appartengono altre due statue la prima è l’efebo “Westmacott” (Fig.11).

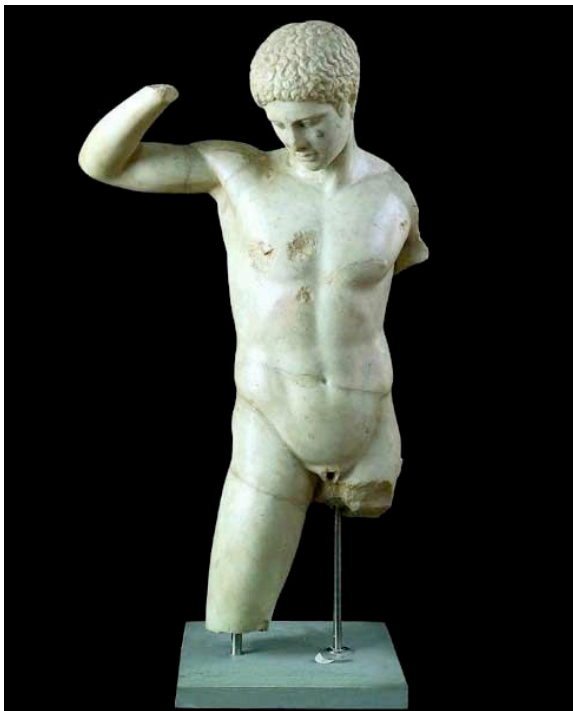


Figura 11 - Efebo Westmacott – Museo nazionale romano

Rappresenta un efebo vincitore che si incorona, l'altro è l'immagine di un efebo stante in origine forse connotato da un attributo come gli himantes. L'efebo di Westmacott è una figura chiastica policletea ma reinterpretata con maggior libertà con la gamba sinistra in riposo che si contrappone al braccio destro in azione mentre alla gamba destra in azione corrisponde il braccio sinistro lungo il corpo.

La seconda è l'efebo di "Dresdner Knabe" (Fig.12) risulta più ancorato al canone policleteo che prevedeva la gamba sinistra portante e il braccio destro sollevato ricordando la posizione del Doriforo.

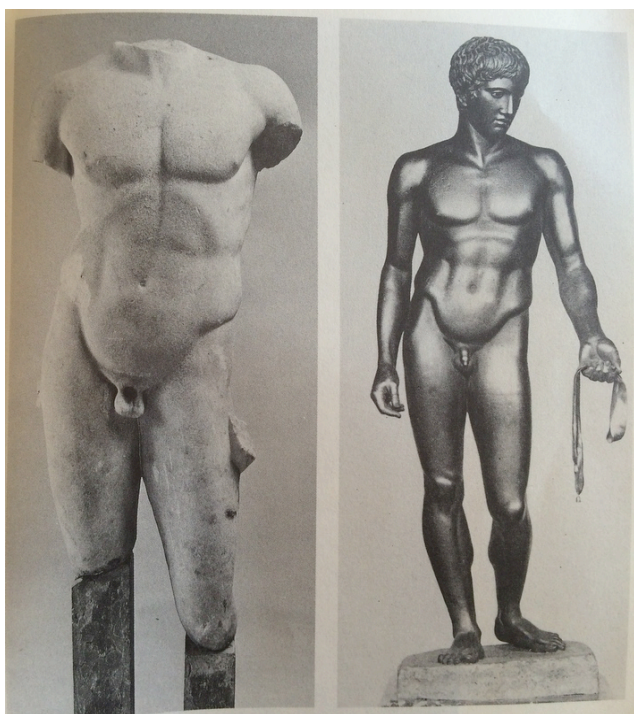


Figura 12 - Efebo Dresdner Knabe – Castel Gandolfo/Monaco

1.7 Il IV secolo e l'ideale Lisippeo

Con la vittoria militare di Sparta su Atene muta la vita politica, sociale, economica e culturale del mondo greco e muta in maniera determinante la fisionomia dell'atletismo che aveva caratterizzato il V secolo. Scompaiono le figure di atleti "legendari" ma ora dei vincitori viene celebrata una gloria più

umana affidata alla capacità fisiche e individuali senza l'intervento di elementi prodigiosi.

In questo momento la produzione scultorea di ex-voto collegata agli agoni scari appare abbondante infatti il numero di essi è superiore rispetto a quelle attestate nelle epoche precedenti.

Come maggiori produttori di ex-voto atletici si ricordano i discepoli di Policleteo e Lisippo che fu il principale interprete dell'ultima stagione della statuaria atletica.

Gli esiti formali dell'immagine dell'atleta nel IV secolo non sono disgiunti dallo sviluppo e dall'evoluzione del ritratto tipologico che rivela esigenze sempre più urgenti di caratterizzazione psicologica del personaggio e di impressionante realismo.

L'immagine dell'atleta nella cultura di tale periodo appare influenzata dalla vicende culturali dell'epoca. La predilezione per i motivi iconografici derivanti dal mondo del ginnasio e della palestra come atleti versatori d'olio e atleti che si detergono, appare connessa con l'evoluzione di tali istituzioni nel IV secolo.

L'artista sposta l'attenzione alla figura nel momento più intimo e privato della preparazione per la gara o dopo la sua conclusione.

Tra le immagini atletiche ascrivibili in nella fase artistica dei primi anni del IV secolo, si trova il "Antretender diskobol" (Fig.13 e Fig.14) attribuito a Naukydes, fratello di Policleteo. Rappresenta una tappa importante nella raffigurazione dell'atleta poiché impostata su una nuova concezione spaziale essendo il momento descritto in fieri, quello della ricerca dell'equilibrio tra corpo e peso dell'attrezzo prima del lancio. L'opera è svincolata dai principi della composizione chiastica e anche nell'analisi anatomica rivela l'abbandono dei canoni policletei favorendo forme più morbide e vivaci.

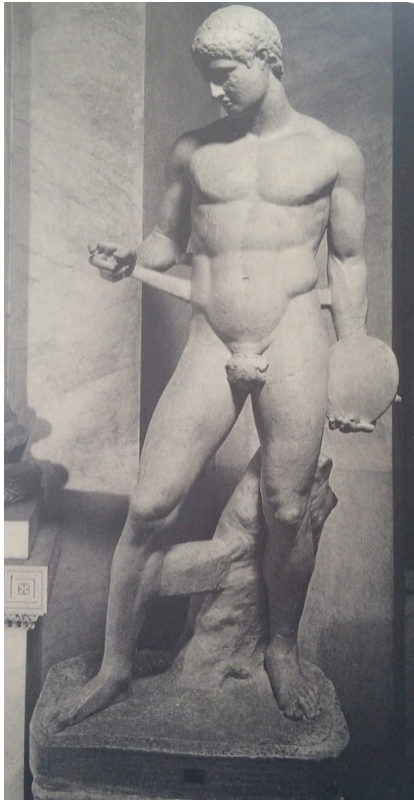


Figura 13 - Discobolo Atretender – Vaticano museo Pio Clementino

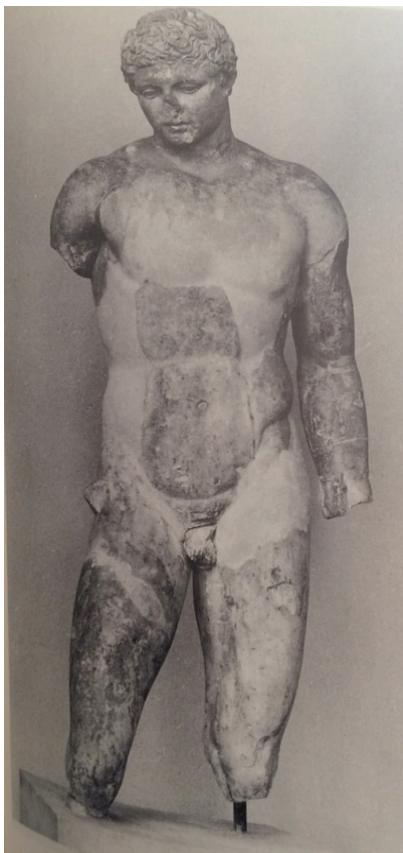


Figura 14 - Discobolo Atretender – Museo nuovo Capitolino

Una serie di copie romane tra le quali le migliori conservate a Dresda e palazzo Pitti (Fig. 15) raffiguranti un atleta versatore d'olio, forse un lottatore. L'immagine per vigore e potenza fisica è una delle più suggestive della statuaria del IV secolo. Stante su entrambi i piedi l'atleta compie un ampio gesto sollevando il braccio destro fino a toccare la testa; con una mano impugna un "aryballos" contenente unguento mentre l'altra è accostata all'altezza dell'addome così da raccogliere il liquido. Il volto tradisce connotazione in senso psicologico e la bocca piccola dà al personaggio una espressione patetica che riflette l'intento di voler definire individualmente l'atleta.

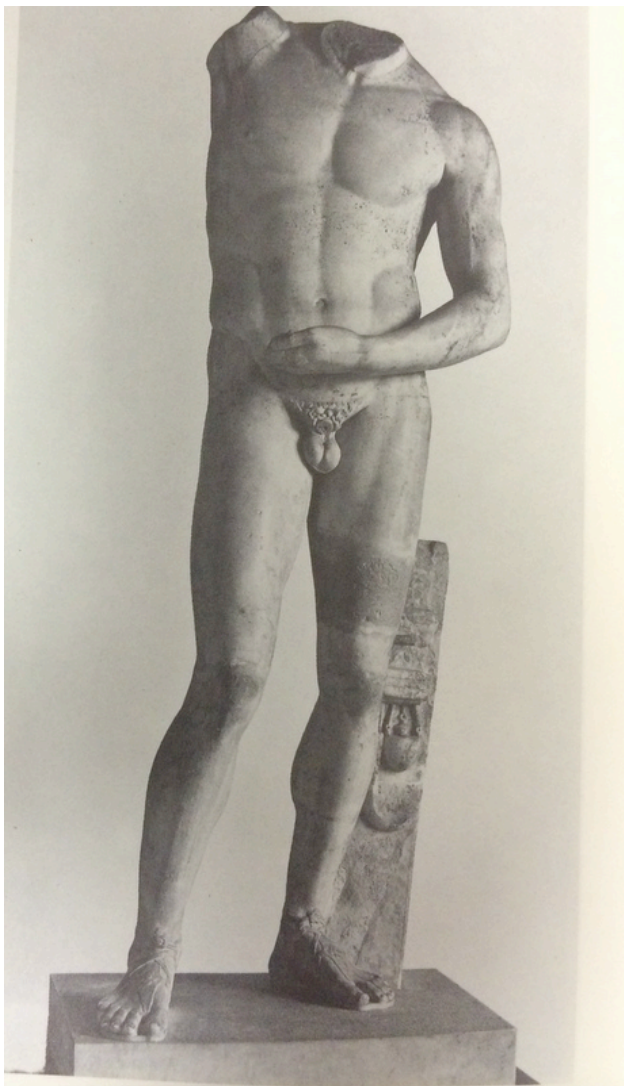


Figura 15 – Atleta versatore di olio tipo Pitti/Dresda

Lisippo

Innovazioni rivoluzionarie per l'immagine dell'atleta derivarono dalle esperienze formali di Lisippo al quale si deve la formulazione di nuovi canoni. Divenuto celebre come scultore di Alessandro Magno, nella sua maturità Lisippo realizza statue per atleti vincitori ma con marcate caratteristiche di monumenti onorari. Uno dei suoi capolavori è l'Apoxyòmenos (Fig. 16) in cui lo schema compositivo è completamente innovativo. Il gesto di detergersi con lo strigile offre lo spunto per conferire alla figura arditi valori spaziali. La proiezione in avanti del braccio destro, spostando in avanti il baricentro della figura, ne provoca uno stato di apparente instabilità, determinato da una continua sospensione tra movimento e quiete secondo il principio dell'equilibrio ponderale.

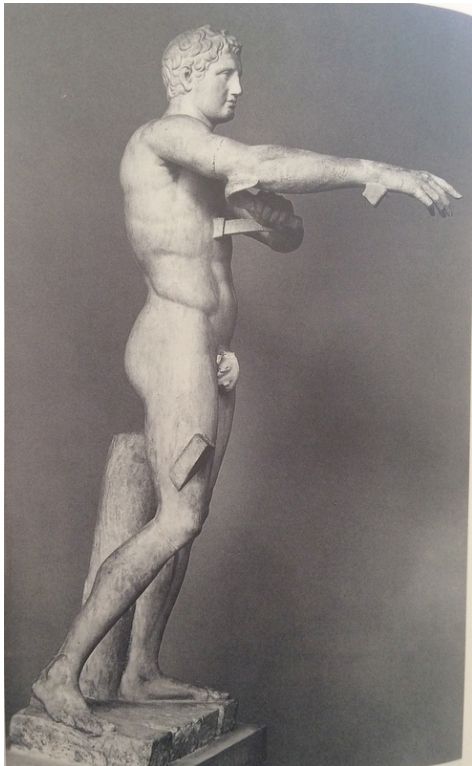


Figura 16 – Apoxyomenos –Vaticano museo Pio Clementino

Peculiare appare l'impianto della testa piccola e assimilabile a un solido geometrico, i suoi dettagli rivelano una matura applicazione di un linguaggio formale orientato verso la ricerca del patetico. (Fig.17)

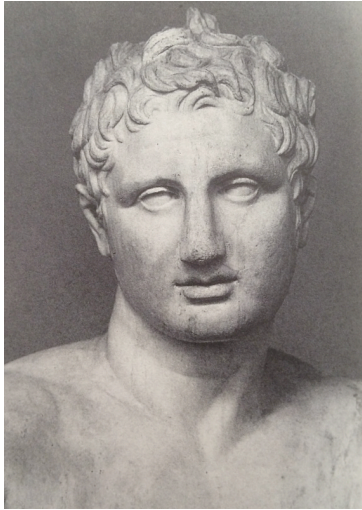


Figura 17 - Testa di Apoxyomenos – particolare – Vaticano museo Pio Clementino

Altra opera attribuibile a Lisippo è quella del donario delfico di Daochos II di cui rimane solo la statua di Agias, pancraziaste, (Fig.18) raffigurato stante con entrambi i piedi attaccati al suolo e braccia abbassate lungo i fianchi.



Figura 18 – Agias – originale del 332 a.C. – Museo di Delfi

La testa, nella redazione dei singoli dettagli, rivela ancora una volta, una ricerca di accenti patetici nell'atteggiamento del volto che rimanda alla tendenza ritrattistica lisippea. (Fig.19)

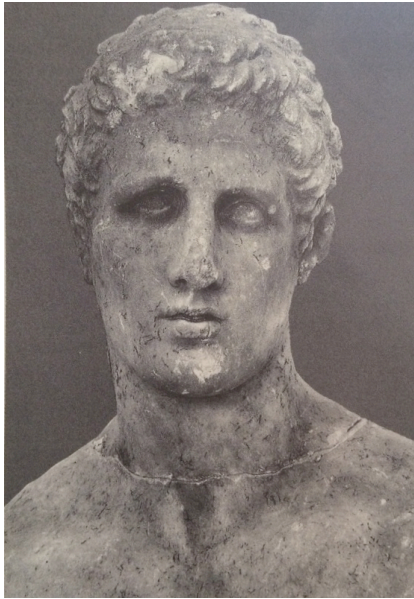


Figura 19 - Testa di Agias

Tra le statue atletiche di tipo lisippeo, l'esempio di maggior rilievo per l'abbondanza delle copie che lo tramandano è l'atleta intento a pulire lo strigile (Fig.20/21).

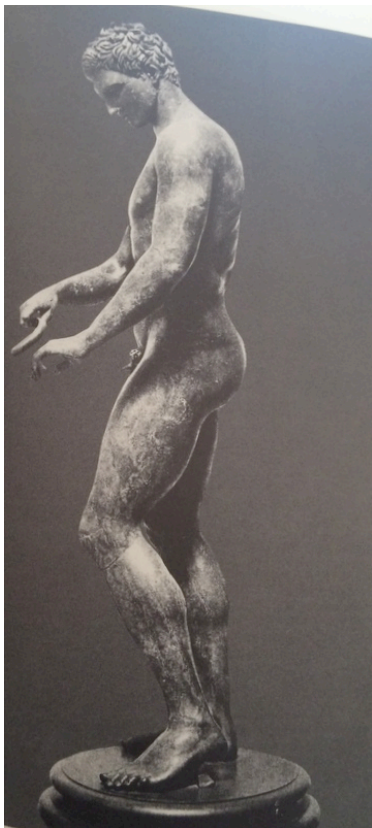


Figura 20 - Apoxyomenos tipo efeso/Uffizi –Vienna Kunsthistorisches Museum

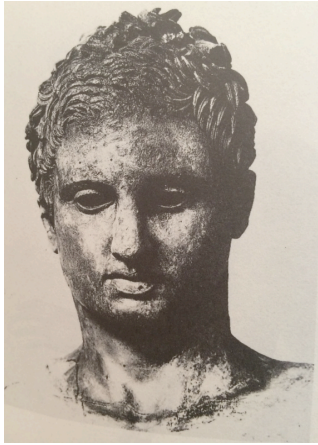


Figura 21 – particolare – testa di Apoxyomenos tipo efeso/Uffizi –Vienna Kunsthistorisches Museum

L'intera figura è caratterizzata da una possente e massiccia muscolatura dalle forme gonfie e tondeggianti la cui energia pare concentrarsi totalmente nello svolgimento dell'azione. Di inconsueta espressività è la concezione formale della testa e l'espressione del volto immersa in una profonda concentrazione che conferisce all'atleta una espressione patetica e solitaria.

Tra le creazioni emblematiche dell'iconografia atletica del IV secolo si annoverano una serie di teste riconducibili alla figura del pugile e del lottatore senza barba. (Fig.22)

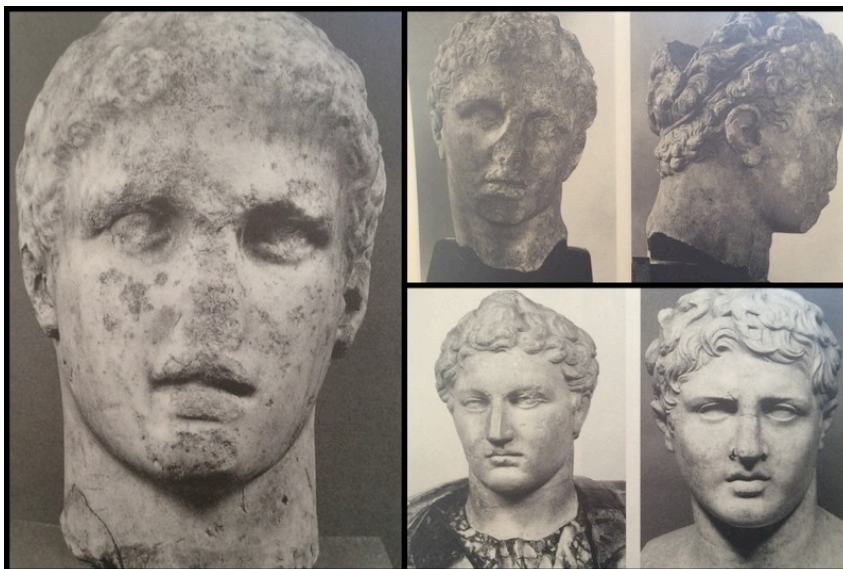


Figura 22 – Teste di pugile e lottatori senza barba conservate nei musei archeologici di Olimpia, Delfi e Roma

Aspetto peculiare del gruppo è la presenza di dettagli capaci di conferire al volto una espressione patetica: occhi incassati, bocca semiaperta fronte spaziosa attraversata da una piega, capigliatura disordinata. Tutto per trasmettere inquietudine e pathos presente nella fatica dell'atleta.

Invece fra gli esempi, invece, di maggiore qualità formale è l'immagine dell'atleta barbato detto "Erbach/terme" ed "Copenhagen/Uffizi". (Fig. 23).

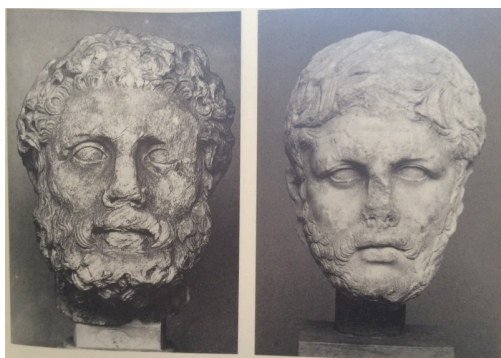


Figura 23 – Teste di pugile con barba conservate a Roma e Copenhagen

La prima è una delle più efficaci immagini di un pugile fortemente individualizzata poiché rappresenta un atleta non più giovane con espressione amara e rassegnata.

La seconda si qualifica come uno dei più significativi esempi di ritratto psicologico sia per intensità espressiva che per la ricerca di una più precisa connotazione del personaggio, affidata al rendimento non tradizionale della capigliatura e della barba.

Tra gli scultori non peloponnesiaci spicca Silanion, bronzista ateniese celebre per i suoi ritratti come dimostra una testa bronzea proveniente da Olimpia riconosciuta come appartenente alla statua del pugile Satyros di Elide. L'aspetto dell'atleta è l'emblema delle gare di pugilato poiché particolari di questa iconografia sono esasperati. Nella testa di pugile è riconoscibile il primo esempio di immagine atletica realizzato con precisi intenti di riproduzione fisiognomica con il quale vengono condotte alle estreme conseguenze tendenze maturate nel corso del IV secolo. (Fig.24)



Figura 24 – Testa bronzea di pugilatore - Atene, Museo archeologico nazionale

1.8 L'età ellenistica

L'ascesa politica della Macedonia e soprattutto le conquiste di Alessandro Magno favorirono la diffusione della cultura greca lontana dalla madre patria; la lingua, i costumi greci penetrarono nei territori spesso fondendosi con le culture locali e determinando forme di sincretismo culturale greco orientale, perno della cultura ellenistica. Anche il mondo degli agoni subì forti ripercussioni poiché la importanza politica, economica e sociale delle città ellenistiche favorì lo sviluppo di giochi “isolympioi” cioè uguali a quelli secolari di Olimpia, ma rispetto a questi ultimi, capaci di attrarre un numero ben più alto di concorrenti spinti dal miraggio di cospicui vantaggi derivanti dai ricchi premi in palio.

Nel III secolo a.C. i santuari panellenici conservarono il loro prestigio ma tra il II e I secolo a.C. la situazione della *periodos* si aggravò in conseguenza dalle guerre combattute dai Romani in Grecia. I centri panellenici, quasi completamente abbandonati sprofondarono in acute crisi economiche che talvolta impedirono lo svolgimento dei giochi stessi. Il futuro dei giochi andò pian piano calando; ci fu una breve ripresa con la politica di rinnovamento di Augusto e poi di Adriano, e i

giochi internazionali si trascinarono fino a quando Teodosio nel 391 d.C. ne decretò la fine.

Verso la fine del IV secolo a.C. la produzione delle statue atletiche appare ancora legata alle botteghe sicionie, probabilmente le uniche in grado di esprimere nuovi contenuti formali rielaborando motivi di tradizione lisippea attraverso l'apporto di nuovi spunti derivanti da altre scuole, in primo luogo quella attica.

La creazione di una statua atletica nel corso del II secolo si configura come un fatto sempre più legato al recupero di modelli classici, secondo gli orientamenti della corrente neo attica. Uno degli esiti più sorprendenti della tendenza a giustapporre enunciati formali desunti da modelli classici è rappresentato da uno dei più impressionanti esemplari atletici conosciuto. Si tratta della statua bronzea di pugile seduto proveniente dall'area delle terme di Costantino sul Quirinale (Fig. 25).



Figura 25 - Pugile seduto – Museo nazionale romano

La statua è tra i prodotti più noti della bronzistica antica e raffigura un pugile seduto in atteggiamento di riposo, che poggia sulle cosce le braccia esauste, appesantite dagli himantes e, con una decisa torsione della testa, volge lo sguardo a destra. Sotto il profilo iconografico la statua non ha confronti; è inconsueta la scelta della posizione da fermo dopo un combattimento, sottolineato dalle numerose ferite sanguinanti e ammaccature sparse sul corpo. Peculiare è il realismo nel riprodurre le devastanti conseguenze dei colpi ricevuti: il naso è rotto e deformato, gli occhi circondati da ematomi e gonfiori.

Minuziosa e calligrafica è la raffigurazione degli himantes così come il disegno di barba e capelli.

Per la sua complessità stilistica la statua appare difficilmente inquadrabile nell'ambito di un preciso indirizzo formale infatti in essa si trovano schemi compositivi di ascendenza lisippea arricchiti da una minuzia nel riprodurre dettagli come la corrente ellenistica propagandava.

Capigliatura e barba richiamano moduli policletei mentre la testa sembra rifarsi alle immagini di Eracle maturo più che proseguire la tradizione di teste di pugili del IV secolo a.C. Assente rispetto a queste è la connotazione ritrattistica poiché il volto del pugile è in definitiva una maschera sofferente.

Il panorama della statuaria atletica ellenistica è caratterizzato dalla predilezione per un soggetto: quello della coppia di lottatori in azione.

Da una parte tale fenomeno è legato allo sviluppo di una concezione della pratica atletica di tipo specialistico che ha in palestre e ginnasi i più immediati referenti, dall'altra si inserisce nelle tendenze della scultura ellenistica, tesa alla conquista di nuovi valori spaziale e ritmi compositivi innovativi.

Un esempio di ciò è il gruppo di lottatori della tribuna degli Uffizi (Fig. 26).



Figura 26 – Gruppo di lottatori – Uffizi Firenze

La scultura raffigura un momento del pancrazio corrispondente alla fase finale del confronto quando uno dei due atleti riusciva ad immobilizzare a terra l'avversario, torcendogli un braccio e puntandogli sulla schiena il ginocchio costringendolo alla resa.

La statua atletica fu una invenzione della scultura, o meglio della bronzistica del Peloponneso. Nelle botteghe delle scuole artistiche di Egina, Argo e Sicione, furono affinati i metodi di produzione di una categoria di monumenti che già a pochi decenni di distanza dalla comparsa dei primi esemplari divenne una delle più elevate espressioni dell'arte greca. Per la prima volta si assiste alla riproduzione della figura umana sebbene in forma idealizzata. La statua bronzea elevata nel recinto sacro del santuario rappresentava la celebrazione della kalokagathia del vincitore, premiato dagli uomini e gradito agli dei. Che le statue erette nei santuari panellenici divenissero un mezzo di esibizione di orgogli personali e collettivi, forme di donari sfruttati in senso propagandistico come monumenti di carattere privato appartenenti a un genos, fu una conseguenza immediata del consolidarsi della diffusione di questa speciale forma di donari. E' verosimile che ben presto i responsabili dell'amministrazione dei santuari

tentassero di porre un freno alle manifestazioni più esagerate in questo senso, introducendo come forma di controllo la “*exetasis*”, cui sottoporre i monumenti da far erigere nell’*Altis*, così da arginare una sconveniente tendenza allo scivolamento verso una connotazione privata dei donari dedicati in una area sacra. Le statue atletiche ricordate dalle fonti sull’acropoli di Atene, luogo privo di altre significative attestazioni atletiche, documentano in modo esemplare il prestigio che circondava l’iconografia atletica; però l’immagine dell’atleta non raggiunse la codificazione in una forma paragonabile a quella del filosofo o dello stratega. Il suo legame con un fattore culturale come gli agoni sacri ricco di implicazioni religiose, e motivazioni di ordine politico insite nello sviluppo della polis greca, le quali non prevedevano che l’atleta assurgesse al rango di categoria politicamente influente, impedì la nascita di un tipo dell’atleta che presentasse una sua autonomia iconografica svincolata dal modello stereotipo dell’*Eracle*, eroe agonistico, dietro al quale viene discretamente dissimulato ogni tratto individuale. La testa bronzea di pugile attribuita a *Silanion* assume in tal senso il significato di un isolato tentativo di riprodurre fedelmente la fisionomia di un atleta, esempio di inconsueto virtuosismo ma non aspetto di un fenomeno ben definito.

2. Antica Roma

2.1 Sguardo d'insieme

Senza dubbio il popolo che più degli altri risentì dell'influenza greca fu quello romano, la cui civiltà fu condizionata tanto nelle scelte artistiche quanto nella visione stessa del mondo. Nacque da questo rapporto quel modello, una volta esportato in tutto il continente europeo, diede fondamento a quella che oggi si chiama civiltà occidentale.

Secondo la moderna storiografia dello sport si può sostenere che:

“I Romani... Hanno forse creato lo sport moderno, con i suoi spettacoli di massa, i suoi potenti club e i suoi colossali problemi finanziari”²¹

Né in età repubblicana, né nel periodo imperiale, i cittadini dell'Urbe raggiunsero mai uno sviluppo atletico e ginnico paragonabile a quello che aveva contraddistinto l'antica Grecia. La società romana spesso non vide di buon occhio la propensione greca per la disciplina sportiva, sia perché la Grecia rappresentava ormai un popolo vinto e in decadenza, sia per ragioni di moralità, in quanto gli atleti greci gareggiavano, secondo un'antica usanza spartana, completamente nudi. Impegnati nell'attività bellica e militare, i romani consideravano i “certamina graeca” (che a Roma furono organizzati per la prima volta da Marco Fulvio Nobiliore nel 186 a.C., quarant'anni prima della completa conquista della Grecia) come manifestazioni al limite dell'immoralità. Tacito (55-117 d.C.) si chiede scandalizzato:

“Che cosa manca oggi [ai giovani] se non mostrarsi nudi, prendere il cesto dei pugili e pensare a quei combattimenti, invece che al servizio militare?”²²

²¹ Wolfgang Decker e Jean-Paul Thuillier, *Le sport dans l'Antiquité. Égypte, Grèce, Rome*, Éditions A&J Picard, 2004,

Non per questo, però, il cittadino romano rinunciò a mantenersi in forma: le terme, luogo sociale per eccellenza, rispondevano, allo stesso tempo, anche al bisogno di salute e di igiene, mentre l'educazione militare prevedeva una dura preparazione fisica. Per quel che riguarda la ginnastica, nell'antica Roma permaneva quindi, sia l'aspetto militare, che quello medico, mentre tendeva a passare in secondo piano l'aspetto agonistico, superato dalla crescente importanza dello spettacolo. Ciononostante a Roma si tennero numerose competizioni agonistiche sullo stile di quelle greche caratterizzate però dalla presenza, fin da subito, di atleti professionisti, quasi sempre stranieri. Queste competizioni dopo il grande momento di gloria tra la fine della repubblica e la nascita dell'impero, con Giulio Cesare e Augusto, caddero in disgrazia e tornarono in auge soprattutto grazie alla figura di Nerone e di Domiziano. Come costante, si può però individuare, l'utilizzo dell'agonistica greca quale intermezzo fra rappresentazioni più importanti all'interno dei ludi e ciò avveniva perché lo spettatore romano più che l'agonismo ricercava lo spettacolo. Non possiamo negare l'importanza fondamentale, per quanto spesso idealizzata e mitizzata, che hanno avuto l'atletismo greco e i giochi panellenici per lo sviluppo e la nascita dello sport moderno, tuttavia per quel che riguarda lo sport come spettacolo di massa, nei suoi aspetti organizzativi, politici e sociali, è nella società dell'antica Roma che si riscontrano le maggiori analogie con la situazione attuale.

I principali giochi furono gli "Actia" di Nikopolis, città della vittoria, voluti da Augusto per ricordare la vittoria del 31 a.C. su Antonio e disputati dal 28 a.C.; i "Sebasta" di Neapolis (chiamati "isolimpici" poiché ricalcavano il programma delle Olimpiadi), disputati dal 2 d.C. in onore di Augusto; i "Capitolia" di Roma, istituiti da Domiziano nell'86 d.C. in onore di Giove Capitolino, comprendenti sia gare di corsa, pugilato, lotta, pancrazio e corsa di carri, che si svolgevano nello stadio appositamente costruito dall'imperatore, sia gare letterarie e musicali nel vicino Odeon. "Actia", "Sebasta" e "Capitolia", tutti quadriennali, costituirono il circuito romano, corrispondente al *perìodos* greco, insieme agli "Eusebeia" di

²² Annales (XIV, 20)

Pozzuoli, istituiti da Antonino Pio in onore del suo predecessore Adriano. Sulla scorta di quella greca, anche l'arte romana dedica una larga parte della propria produzione alla rappresentazione delle gare sportive, che spesso s'intrecciano e si confondono con i giochi del circo. Tuttavia, è cambiata l'immagine dell'atleta, come dimostrano, al di là delle mutazioni di stile, i mosaici provenienti dalle Terme di Caracalla (212-217 d.C.), oggi conservati ai Musei Vaticani, in cui sono rappresentati atleti la cui fisicità, greve e sorda, è ben più vicina alle descrizioni di Galeno che a quell'ideale di bellezza e armonia cui tendevano le splendide statue della Grecia classica e i loro modelli viventi. I mosaici della villa romana del Casale a pochi chilometri da Piazza Armerina, nella Sicilia centrale, databili fra il 4° e il 5° secolo d.C., mostrano atleti con le medesime caratteristiche fisiche, tozzi, con una muscolatura sgraziata che non è soltanto il risultato dei cambiamenti del clima artistico e della crisi cui l'antichità si sta avviando a grandi passi.

2.2 Sport nell'antica Roma

La concezione dello sport nell'antica Roma non rifletteva la predilezione della cultura greca per le attività atletiche non professionali, per gli agoni incruenti riguardanti non solo lo sport ma anche diversi campi dell'attività umana, dove il vincitore riceveva un premio per aver dimostrato, secondo la mentalità greca, le sue superiori doti fisiche e morali. L'ideale greco per cui l'atleta rappresentava quell'equilibrio armonico, che ciascuno doveva cercare di perseguire tra il corpo e la mente, andava perso invece proprio con la specializzazione fisica come sosteneva il celebre Galeno (129-201) che criticava l'esasperato atletismo, nemico della salute e causa di abbruttimento di atleti che pensavano solo a «mangiare, bere, dormire, evacuare e rotolarsi nel fango. » e che si riducevano a una massa informe di carne e sangue dove l'anima annega.

Una descrizione dell'atleta, quella di Galeno, che trova riscontro nei già citati mosaici provenienti dalle Terme di Caracalla (Fig.27), o in quelli nella villa romana del Casale a Piazza Armerina del IV-V secolo.(Fig.28)



Figura 27 – Particolare - Mosaici terme di Caracalla



Figura 28 – Particolare - Mosaici Piazza Armerina – Villa Romana del Casale - Enna

Costituiscono invece un'eccezione più unica che rara nella rappresentazione dello sport, sempre nei mosaici di Piazza Armerina, le palestrite, eccezionale esempio

nell'antichità di sport femminile. La decorazione pavimentale a mosaico della stanza numero 28, nell'area meridionale della villa, presenta dieci fanciulle dedite a varie discipline sportive: delle cinque del registro superiore di una sono rimaste solo le gambe e non è possibile stabilire la sua attività; una ha in mano gli “halteres” per affrontare il salto in lungo, ma forse anche per mantenere il tono muscolare dei bicipiti, visto che gli stessi attrezzi si utilizzavano anche come pesi; la figura accanto è una lancia-trice del disco ripresa nella fase di caricamento che prelude al lancio; infine due fanciulle sono dedite alla corsa. Nel registro inferiore è raffigurata una fanciulla paludata che si appresta a offrire a un'altra la corona e la palma della vittoria, mentre una terza s'incorona da sola; chiudono la scena due ragazze che giocano a palla. Lo sport femminile è attestato nell'antichità, ma fatti salvi alcuni ambienti, come quello di Sparta, non costituiva certo la norma. Di qui l'eccezionalità del pavimento musivo siciliano che documenta anche la progressiva decadenza del ruolo dello sport nel mondo tardoantico, spesso assimilato ai giochi d'intrattenimento del circo. (Fig. 29)



Figura 29 – Palestre - Villa Romana del Casale - Enna

L'avversione dei romani per i giochi greci la si riscontra già quarant'anni prima della conquista della Grecia, prima ancora che la sua civiltà influisse su quella

romana, i “certamina graeca”, come quelli istituiti da Marco Fulvio Nobiliore nel 186 a.C., erano considerati dalla società romana esibizioni immorali prive di quelle finalità pratiche che davano senso all'addestramento ginnico militare per l'esercizio della guerra. Scriveva l'intellettuale Tacito che temeva, come quella parte della società romana più legata alle tradizioni, che le raffinatezze greche potessero invalidare gli antichi valori.

Nello stesso senso va considerata l'avversione della classe senatoria per quegli imperatori come Caligola o lo stesso Nerone, infatuati dalla civiltà greca, che suscitavano scandalo dilettandosi nel partecipare personalmente ai giochi.

La nudità degli atleti poi, che presso i Greci stava a rappresentare la bellezza della vittoria sportiva, disturbava il senso del pudore dei Romani che alla fine operarono una incisiva modifica di costume, già delineatisi nella cultura greca, dando vita a una classe di specialisti e professionisti nelle attività sportive della quale poteva far parte chiunque, senza distinzione di appartenenza sociale, come dimostra il ritrovamento nel 1959 in una tomba del V secolo a.C. del cosiddetto Atleta di Taranto dove emerge la funzione sociale dell'evento atletico, non più legato a significati religiosi e alla dimostrazione della preminenza della classe nobiliare, ma come espressione di una forma di intrattenimento.

Pertanto le principali differenze tra le due civiltà nella concezione dello sport sono:

A Roma:

1. Solo inizialmente lo sport era inserito a contorno di manifestazioni religiose
2. Lo sport esaltava la competizione e l'ostilità
3. Lo sport rappresentava un grande mezzo di propaganda
4. Lo sport era anche considerato allenante per il combattimento
5. I romani preferivano gli sport pesanti e violenti

In Grecia:

1. Lo sport ha sempre mantenuto l'aspetto religioso di consacrazione agli dei
2. Durante le Olimpiadi veniva indetta la tregua olimpica e si evitavano ostilità tra i partecipanti
3. Lo sport non è mai stato utilizzato dalla politica come mezzo di propaganda
4. Lo sport non è mai stato considerato come un allenamento al combattimento
5. I Greci preferivano gli sport leggeri

2.3 Gli spettacoli nell'antica Roma

La cultura sportiva Romana esaltava la competizione fisica. Le competizioni sportive venivano indicate col termine "ludi" ed erano inizialmente inserite a contorno di celebrazioni religiose.

A Roma i giochi praticati comprendevano anche le specialità olimpiche greche, tra queste, il pubblico romano preferiva però le discipline più violente tipo il pugilato e la lotta. La violenza predominante nelle competizioni sportive dell'antica Roma si riscontra in seguito nel popolare successo che ebbero i combattimenti tra i gladiatori.

Quarant'anni dopo l'invettiva di Giovenale che rimpiangeva la sobrietà e la severità repubblicana di un popolo che ormai aspirava solo al "panem et circenses"²³, al pane e agli spettacoli, Frontone, quasi con le stesse parole, descriveva sconsolato la triste realtà:

²³ *Satire*, X, 81.

“Il popolo romano ormai si preoccupa soprattutto solo di due cose, vettovaglie e spettacoli”²⁴

La classe dirigente romana considerava infatti suo compito primario quello di distribuire alimenti una volta al mese al popolo e di distrarlo e regolare il suo tempo libero con gli spettacoli gratuiti offerti nelle festività religiose o in ricorrenze laiche. Durante il periodo repubblicano nacque l'usanza secondo cui l'inizio di una magistratura dovesse essere festeggiato con l'offerta di ludi; l'ambizione degli uomini politici romani portò pertanto all'organizzazione di giochi sempre più sfarzosi. In seguito la loro organizzazione, per gli uomini politici più ambiziosi, divenne anche un ottimo espediente per garantirsi voti in campagna elettorale. Nel corso della sua ascesa politica Cesare sfruttò abilmente la possibilità di organizzare i giochi al fine di aumentare il proprio prestigio e, avendo dimostrato ai suoi successori che gli ingenti investimenti in denaro per il divertimento del pubblico tornavano poi sotto forma di popolarità, divenne un esempio per quasi tutti gli imperatori che lo seguirono. In età imperiale l'importanza politica dei ludi, come strumento di organizzazione del consenso crebbe notevolmente e dopo Cesare fu soprattutto Augusto seguito poi da Caligola, Nerone e Domiziano, a cogliere l'importanza di queste celebrazioni, che si rivelarono un'eccellente valvola di sfogo per le tensioni della folla. Allo stesso tempo i ludi, nonostante l'inflazione che ebbero in epoca imperiale, servivano anche all'imperatore per comprendere lo stato d'animo della popolazione.

2.4 I munera o ludi gladiatorii

I “munera gladiatoria” vedevano una folta partecipazione del popolo che ne apprezzava la brutalità che alcuni imperatori tentarono di diminuire: Adriano proibì che della schiera dei gladiatori facesse parte uno schiavo senza il suo

²⁴ Princip. hist. V, 11

consenso, Traiano, Marco Aurelio, tentarono di estendere la parte dello spettacolo dedicata alla gioco diminuendo così il tempo per i combattimenti reali dei gladiatori e cercarono di ridurre le spese statali per i munera che tuttavia mantennero l'aspetto di quello spettacolo dove “l'uomo gode di nutrirsi del sangue umano”. (Fig.30)

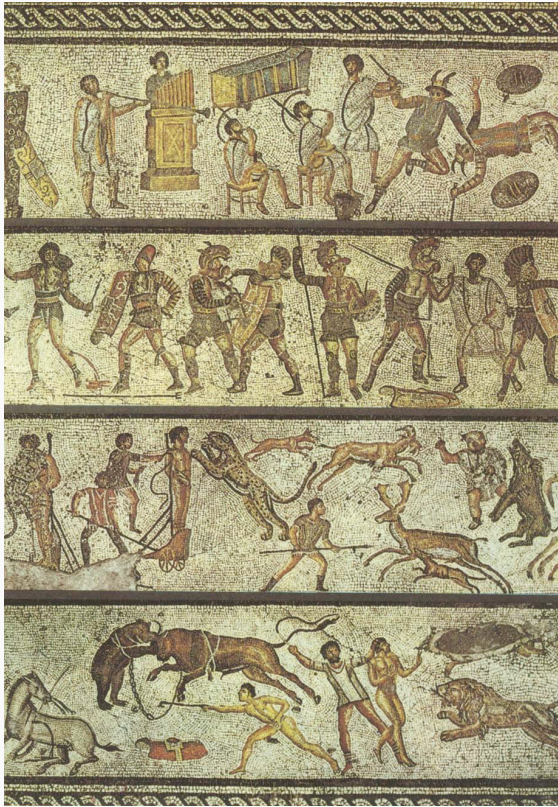


Figura 30 – Mosaici sui munera – Villa borghese

Così come i giochi panellenici anche i combattimenti fra gladiatori trassero origine dai riti funebri, legati all’antica usanza dei sacrifici umani. Il combattimento fu introdotto per affiancare all’esigenza religiosa quella del divertimento e dello svago ma quest’ultima funzione cominciò ben presto a prevalere tanto che dalle piazze si passò a erigere imponenti anfiteatri per permettere agli spettatori di assistere ai combattimenti. (Fig. 31)



Figura 31 – Colosseo - Roma

Nel 105 a.C i munera vennero accettati a livello statale grazie a Gaio Mario, anche con l'idea che essi potessero far apprendere al cittadino romano le tecniche di combattimento tuttavia non era certo con intenzioni didattiche che la plebe si riversava nelle arene. La passione della folla per gli incontri di gladiatori era talmente permeante che non poteva non essere sfruttata dagli uomini politici più arrivisti. Caio Gracco, con evidenti scopi elettorali, nel 22 a.C. fece abbattere delle tribune, costruite per la popolazione abbiente dell'Urbe in vista di una serie di combattimenti gladiatori, per permettere alla plebe l'accesso che altrimenti le sarebbe stato impedito. Proprio per l'ambizione di uomini politici, che, nel periodo caotico degli ultimi anni della repubblica, sfruttavano a fini personali bande di gladiatori e per il timore di una nuova rivolta di schiavi sulla scia di quella di Spartaco, i giochi gladiatori furono messi in discussione, non certo per motivi morali, bensì per motivi di ordine pubblico. (Fig. 32)



Figura 32 – Rilievo di gladiatore – Anfiteatro Veronese

Ma queste riflessioni non portarono ad una perdita di prestigio dei munera, che anzi acquisirono un'ulteriore valenza politica in epoca imperiale, in quanto costituivano la valvola di sfogo delle tensioni popolari. Proprio per questa ragione, serviva l'autorizzazione imperiale per mettere in scena i munera nella capitale mentre nel resto dell'impero invece l'organizzazione fu prevalentemente privata. L'imperatore che avesse voluto trarre un vantaggio politico dai giochi gladiatori non poteva accontentarsi di organizzarli, in quando doveva presenziarli e dimostrarsi attento ai desideri e alle richieste della folla. (Fig. 33)



Figura 33 – Altorilievo con gladiatori

Oltre ai munera esistevano altre forme di combattimento-spettacolo che si svolgevano nelle arene: le “venationes” e le “naumachie”. Le “venationes” consistevano nello scontro fra gladiatori e belve feroci; in alcuni casi le bestie venivano addestrate per rendere meno impari il combattimento, molto spesso però si trattava di mere esecuzioni capitali e i condannati erano costretti ad affrontare le bestie solo con le proprie mani. Le “naumachie” invece erano invece simulazioni di battaglie navali dove tuttavia molti uomini restavano uccisi, organizzate per la prima volta da Cesare, rimasero celebri quelle di Augusto e Claudio, tuttavia, dati gli elevati costi che comportava la loro organizzazione, rimasero un evento eccezionale. I munera si protrassero fino al 404 d.C. quando, in seguito alle pressioni dei cristiani, l'imperatore Onorio abolì questi spettacoli inaccettabili per la nuova morale; in precedenza l'imperatore cristiano Costantino il 1° ottobre 326 decretò che le condanne “ad bestias” fossero sostituite dai lavori forzati “ad metalla” ed eliminò la primaria fonte di reclutamento dei gladiatori. L'avvento del cristianesimo non colpì solo i munera ma anche tutte quelle attività fisiche, come le discipline agonistiche di origine greca, che andavano a discapito dello spirito in particolare la lotta, il pugilato e il pancrazio. (Fig. 34)



Figura 34 - Braccio di pugilatore - frammento bronzeo da Ercolano

2.5 Atletismo tra Repubblica e Impero

Le manifestazioni di stampo agonistico ebbero un carattere molto sporadico e scarsamente attestato dagli autori. Va detto il popolo romano, e presumibilmente quello del resto delle province occidentali, riservò l'autentica passione agli aurighi o ai più famosi gladiatori e mantenne verso gli agones un atteggiamento di buona partecipazione.

A rivelarsi determinante per lo scarso diffondersi degli athla fu perciò l'opposizione della parte più tradizionalista della classe dirigente romana e di una grossa componente degli intelletti migliori dell'ultima età repubblicana e dei secoli successivi. Molti tra gli autori, a cominciare dallo stesso Tito Livio, si fecero interpreti di una visione generale riduttiva e conservatrice, talvolta associandola esplicitamente alla convinta disapprovazione verso gli spettacoli di massa.

È questo il caso di uno dei massimi esponenti della cultura latina del I secolo a.C., Cicerone. Il disprezzo dell'oratore nei confronti dell'agonismo di derivazione greca è evidente in tutta la sua produzione. Acuto osservatore delle vicende contemporanee, l'arpinate aveva compreso come l'indizione di spettacoli pubblici iniziasse ad essere strettamente legata alla ricerca del consenso. Una posizione negativa la sua che, partendo dal lato ideologico e politico, si concretizzava in un rifiuto intimamente sentito e senza appello.

Un modello intellettuale del tutto diverso fu quello incarnato dal grande avversario di Cicerone, Giulio Cesare. Uomo di personalità complessa e affascinante, Cesare si fece carico di un progetto politico innovativo e rivoluzionario. Il suo contrasto con la classe conservatrice e il suo rapporto privilegiato con i ceti più aperti e progressivi lo portò a rivolgersi con favore a quello che andava rapidamente configurandosi come il principale momento di incontro tra la sua persona e il popolo romano: i giochi, proprio la situazione che Cicerone temeva e desiderava evitare.

Abilissimo organizzatore di spettacoli sin dagli inizi della sua carriera pubblica, nel 65 a.C. in qualità di edile, Cesare superò davvero ogni anteriore esempio in materia nei quaranta giorni durante nei quali (dal 10 agosto al 1° ottobre del 46 a.C.) si tenne la celebrazione dei suoi quattro trionfi: Gallia, Egitto, Ponto e Africa. In questa occasione Roma fu letteralmente invasa in ogni quartiere da continui spettacoli musicali e danze e agoni alla greca.

È comunque con il nipote ed erede di Cesare, Ottaviano, che la situazione inizia a mutare, seppure con la gradualità tipica di tutta l'opera del primo imperatore. Sua è infatti l'organizzazione nell'Urbe di vari agones, e sue sono la creazione di Giochi atletici in Italia e nelle province, nonché la riorganizzazione di importanti manifestazioni esistenti.

Per comprendere questa apparente contraddizione in un personaggio che volle caratterizzarsi soprattutto come il grande restauratore della romanità, occorre rivolgersi in primo luogo alla sua formazione culturale; Ottaviano aveva infatti avuto modo di conoscere la tradizione greca e familiarizzarsi con essa, assorbendone gli indirizzi migliori.

Non deve sorprendere che il principe abbia organizzato in Roma due spettacoli di atleti. Innovazioni che non sfociarono comunque mai nel tentativo di istituire nell'Urbe giochi ciclici di ispirazione greca. Appare chiaro che sia stata l'esigenza di evitare contrasti con il Senato a suggerirgli una relativa prudenza verso le istituzioni sportive elleniche, sempre mal viste a buona parte dell'aristocrazia dell'Urbe.

Tuttavia che il comportamento relativamente innovatore di Augusto non sia stato casuale, e vada visto in direzione di un indirizzo ideologico e politico, è in ogni caso confermato dall'interesse che Augusto pose nella creazione di nuovi eventi o nella riforma di manifestazioni già esistenti nel resto dell'Impero. Riguardo alle province orientali, per esempio, a lui va attribuita l'azione di rinnovamento degli "Aktia", una manifestazione che si teneva con cadenza triennale presso il tempio di Apollo "Aktios" sulla collina sovrastante il "Sinus Ambracius", proprio nel luogo cioè dove Ottaviano aveva posto il suo campo prima della battaglia di Azio.

Per dare il massimo risalto possibile agli eventi del 31 a. C., Augusto ingrandì gli antichi “Aktia” e li spostò a Nikopolis, il nuovo centro urbano da lui voluto ai piedi del promontorio. La riforma, che ne cambiò la periodicità in quadriennale, accrebbe enormemente l’importanza dei Giochi, cui il principe conferì da subito valenza commemorativa della trionfale battaglia navale, ma anche di incitamento alla comunione culturale e politica tra Romani e Greci.

Sulla base di tali presupposti, i “Nea Aktias” andarono a costituire il primo elemento del nuovo circuito di giochi “Nea Periodos” che si formò nel I secolo, complemento romano all’ellenico antico circuito di Olimpia, Delfi, Istmia e Nemea.

Sempre all’età augustea risale il primo dei grandi eventi agonistici periodici a tenersi sul suolo italico. Non è senza significato che la nuova istituzione, gli “Italika Romaia Sebastà isolimpia”, si origini proprio a Neapolis, un luogo cioè di consolidata koiné ellenistica. (Fig. 35)



Figura 35 - Corona marmorea simboleggiante i Sebastà

I “Sebastà”, ossia gli Augustei, si svolsero per la prima volta nel 2 a.C. per ringraziare l’Imperatore del suo intervento dopo un terremoto ed un incendio, forse dovuti ad un’eruzione del Vesuvio, che avevano devastato la città. Cassio Dione insinua che più che alla riconoscenza per il principe, la festa fosse stata

istituita per l'amore dei partenopei verso la tradizione ellenica.²⁵ In questo senso è stato ipotizzato che i "Sebastà" abbiano sostituito una celebrazione precedente in onore della dea Partenope, o che rappresentino l'ampliamento di una qualche commemorazione decretata da Augusto sul modello degli "Aktia".

In conclusione, da quanto detto risulta evidente che il principato d'Augusto segnò una sorta di spartiacque anche in materia di agonismo. Il trapianto dell'atletismo alla greca in Roma ne risultò tutt'altro che avvenuto, ma si trattò indubbiamente di un primo importante passo. Un passo che in talune parti dell'Impero e persino a pochi chilometri dall'Urbe finì per assumere caratteristiche addirittura decisive.

2.6 Agonismo imperiale del I secolo

Il successore di Augusto, Tiberio, mantenne durante tutto il suo regno, improntato all'austerità e al contenimento della spesa, un'oculata gestione degli spettacoli di massa in generale. Pur avendo trionfato nella corsa dei cocchi della CXCIV Olimpiade del 4 a.C., Tiberio non manifestò mai un particolare interesse per l'agonismo.

Il principato di Caligola fu troppo breve per poter essere considerato significativo. Sono tuttavia notevoli l'interesse che l'imperatore dimostrò per i giochi circensi (limitatamente ai munera e alle corse dei cavalli) e la costruzione di un suo circo privato (poi restaurato e abbellito da Nerone) nel sito dove ora sorge Piazza San Pietro.

A partire dal regno successivo, quello di Claudio, i "Sebastà" attrassero l'interesse dei principi. Claudio, nel 42, agli inizi cioè del suo principato, non solo presenziò alle celebrazioni, ma addirittura prese parte attiva alla gara

²⁵ *Historia Romana*, libri LXVI-LXVIII

destinata ai letterati, proponendo una commedia scritta dal suo defunto fratello Germanico, cui i giudici attribuirono naturalmente la vittoria.

Il successore di Claudio, Nerone, fu a sua volta coinvolto nelle celebrazioni almeno in due distinti momenti durante il suo regno. Del resto, questo imperatore occupa un posto di particolare importanza per la diffusione dell'atletismo in Roma.

Tralasciando il famoso viaggio in Grecia e la partecipazione di Nerone ai Giochi Sacri ellenici, una citazione anche in questa sede merita sicuramente l'istituzione nel 60 dei "Neronia", che consistevano in prove di resistenza fisica, di canto e poesia. La loro prima edizione con cui Nerone diede forma organica e cadenza codificata a quelle che sino ad allora erano state gare estemporanee o legate a particolari celebrazioni, creò tuttavia una lunga serie di polemiche. Alle accese discussioni in merito contribuì certamente la decisione del principe di uniformarsi del tutto al modello greco, facendo vestire ai concorrenti abiti di foggia ellenica o, nel caso dell'atletica, facendoli gareggiare nudi.

L'evento sportivo e artistico fu poi ripetuto nel 65, con una concessione alla tradizionale periodizzazione romana in lustra, anziché in quadrienni come nell'uso olimpico, e Nerone ritenne la circostanza tanto importante da celebrarla attraverso la coniazione di monete. (Fig.36)



Figura 36 - Monete

Inizia poi la dinastia Flavia funestata dall'epocale eruzione del Vesuvio della tarda estate del 79, che segnò l'inizio della crisi della prosperità campana e i "Sebastà" risentirono indubbiamente di questo dato di fatto. Verosimilmente,

erano stati l'attenzione dei sovrani durante il primo ottantennio del I Secolo, e la relativa vicinanza al centro politico dell'Impero, a permettere ai "Sebastà" il raggiungimento di un'importanza enorme a livello di fama e partecipazione degli atleti. La preminente posizione economica detenuta dalla città partenopea durante il principato di Augusto e dei primi successori aveva garantito poi un adeguato supporto finanziario ai giochi. Per più di tre quarti del I secolo, i "Sebastà" avevano mantenuto insomma il ruolo di più importanti agones delle province occidentali.

La parziale perdita di importanza a livello istituzionale dei "Sebastà" parrebbe a rigore di logica essere iniziata appunto a seguito dell'eruzione, e con la contemporanea istituzione da parte di Domiziano dei "Capitolia romani", ossia di giochi analoghi nella stessa Roma nell'86, dove venivano premiate dallo stesso imperatore, in occasioni alterne, le gare di corsa, di eloquenza, di pugilato, di poesia latina, del lancio del disco, di poesia greca, del lancio del giavellotto, di musica. I premi previsti da Domiziano per i vincitori erano senza dubbio adeguati all'importanza dell'istituzione. Tra le altre cose, oltre alla simbolica corona di quercia, una vittoria nel "Certamen" comportava la concessione della cittadinanza romana. La circostanza spiega la forte attrattiva che i Giochi mantennero sino all'epoca dei Severi sugli atleti di tutto l'Impero, e supporta ulteriormente l'ingresso a pieno titolo dei "Capitolia" nella "Nea Periodos".

Le gare atletiche si svolgevano nel "Circus Agonalis", fatto appositamente erigere dall'imperatore, una imponente struttura architettonica, la prima di questo genere destinata al pubblico mai apparsa nell'Urbe.

Lo stadio, caratterizzato dall'assenza delle carceri, della spina e dell'obelisco tipici degli edifici destinati alle corse dei carri come il Circo Massimo, divenne noto come "Circus Agonalis Domitiani". (Fig. 37/38)

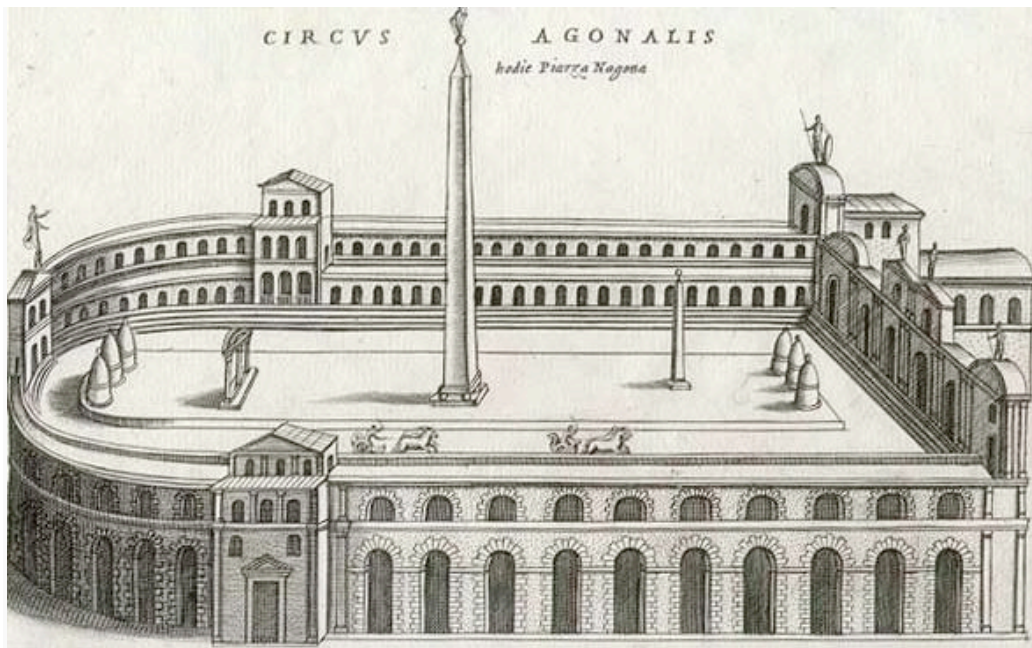


Figura 37 – Circus Agonalis Domitiani – stampa - Pietro Santi Bartoli

Lungo 265 metri e largo 106, fu edificato attorno all'86 sempre nel Campo Marzio, sul sito dell'attuale Piazza Navona, che ne conserva le forme.



Figura 38 - Lo Stadio di Domiziano

2.7 Agonismo tra Antonini e Severi

Lo Stadio di Domiziano costituisce una delle due costruzioni in muratura dedicate esclusivamente alle discipline agonistiche conosciute al di fuori di Grecia ed Oriente.

Il secondo edificio è lo stadio di Puteoli (Pozzuoli), edificato da Antonino Pio in memoria del predecessore Adriano, morto a Baia nel 138. (Fig. 39) La struttura, solo di recente recuperata alla visibilità del pubblico, fu costruita vicino al luogo in cui ebbe prima sepoltura Adriano, quando Antonino Pio ne trasferì i resti a Roma e volle celebrarne lo spirito con l'istituzione di giochi quinquennali di tipo olimpico, poi noti con il nome greco di "Eusebeia". Lo stadio fu in uso almeno sino alla fine del III Secolo o agli inizi del successivo: lo provano alcuni reperti archeologici e numerose iscrizioni relative a vincitori di gare ginniche databili tra il 150 e il 250. Il fatto poi che non siano state ritrovate epigrafi riguardanti vincitori di corse di carri, parrebbe indicare l'assenza di tali gare nei giochi di Puteoli.

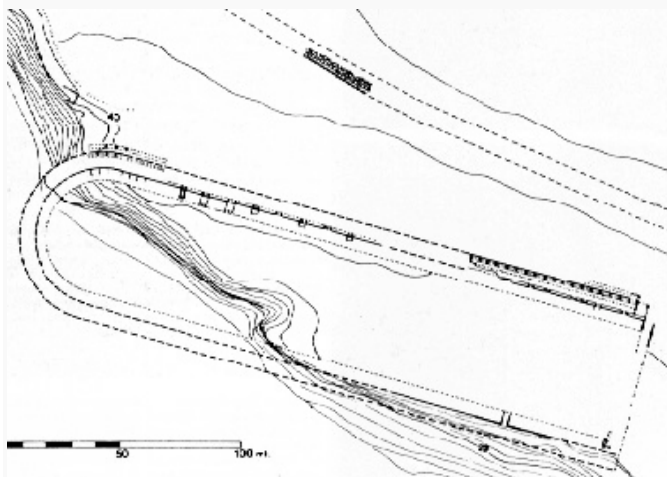


Figura 39 - Pianta dello Stadio di Antonino a Pozzuoli - Pianta (da G. Camodeca, 1988-89).

Proprio a proposito di Adriano, predecessore di Antonino Pio e sovrano onorato negli "Eusebeia", occorre operare una digressione. Sulla base di quanto abbiamo detto, e in riferimento alla netta frattura creatasi nelle classi dirigenti tra filoellenici sostenitori dell'agonismo e tradizionalisti strenui oppositori, potrebbe sembrare sorprendente che un principe notoriamente affascinato dalla cultura ellenistica come Adriano non abbia mai tentato di istituire ulteriori agones alla greca in Roma. La cosa appare meno strana se si valuta l'assenza di iniziative

nell'Urbe alla luce del cosmopolitismo del principe. I limitati soggiorni romani di Adriano non favorirono probabilmente il suo impegno in nuovi progetti agonistici, invisi ai settori tradizionalisti, e lo spinsero a ricercare nell'ambiente d'origine dei giochi risposte più adeguate alla sua visione. Rimane il dato di fatto che il suo regno creò ai massimi vertici dello stato un atteggiamento di favore verso gli athlas. Il gesto del suo successore Antonino Pio, oltre a manifestare un sentimento di deferenza per il padre adottivo, ne è un'autorevole conferma: l'atteggiamento favorevole ai giochi si sarebbe mantenuto costante per tutta l'epoca antonina, permettendo l'ultimo momento di autentico splendore di Olimpie e agoni sacri. I Severi si dimostrarono sempre molto legati agli spettacoli di massa, e la loro epoca fu caratterizzata dalla fioritura, in molte parti dell'Impero, di nuovi giochi a carattere cittadino, nella quasi totalità intitolati all'imperatore regnante. Il profondo legame culturale e politico di Severo (imperatore dal 193 al 211) con l'ellenismo è poi emblematicamente rappresentato dalla titolatura che volle gli fosse attribuita: con lui, per la prima volta, l'imperatore non fu più "princeps", ma "dominus et deus" come nei regni orientali. In questo e vari altri sensi, Settimio Severo rappresenta il punto di rottura tra due ere, ponendosi al limite tra la classicità e il nuovo mondo che stava per nascere. L'interesse di Severo per i giochi, già dimostrato nel 202 con la coniazione di una splendida moneta raffigurante lo Stadio di Domiziano, culminò nella celebrazione, avvenuta nel 204, degli ottavi "Ludi Saeculares", che vennero indetti sulla base della datazione stabilita da Augusto nel 17 a.C., e non tenendo conto delle edizioni tenute durante i principati di Claudio e Domiziano. Tuttavia si conosce pochissimo sullo svolgimento agonistico dei Giochi, che devono aver avuto dimensione di rilievo, anche per l'importanza dell'occasione.

Le Olimpiadi Antiche terminarono per motivazioni puramente politico-religiose: la fine del dominio della Grecia, l'espandersi dell'impero romano ed infine l'avvento del Cristianesimo portarono alla fine dei giochi olimpici. In particolare, nel 393 d.C., fu l'Imperatore Teodosio primo a vietare i giochi, considerandoli una festa pagana e quindi contraria alla morale.

3. Dal Medioevo a De Coubertin

3.1 Sguardo d'insieme

Le invasioni barbariche e l'avvento del Cristianesimo, pur spinte da motivazioni diverse, misero fine alle manifestazioni sportive. Da un lato l'avvento di una cultura assai primitiva rispetto a quella romana e l'insediamento di popolazioni votate principalmente alla guerra, segnarono la fine delle manifestazioni pubbliche imperiali, prime fra tutte quelle sportive, dall'altro il Cristianesimo abolì le manifestazioni cruente che tanto successo avevano riscosso in precedenza e spostò l'attenzione sullo spirito mettendo in secondo piano l'educazione fisica. La stabilità e la cultura sopravvissero solo ad Oriente, dove l'imperatore Giustiniano istituì un ordine politico su tutta l'Europa orientale che fece di Bisanzio (poi chiamata Costantinopoli) il centro del potere in Eurasia fino alla conquista dei Turchi nel 1453.

Qui sopravvissero le gare sportive ed in particolare le corse delle bighe ebbero un successo enorme fino al 512: in quell'anno durante una gara all'ippodromo le tensioni tra le opposte tifoserie, divise da motivi religiosi più che sportivi, esplosero dando vita ad una serie di tumulti che si allargarono presto a tutta la città provocando più di 30.000 vittime. Quell'episodio costituì un grave momento d'arresto anche per lo sport e, anche se le gare furono organizzate ancora per molti secoli, non tornarono più allo splendore di un tempo. In Europa occidentale invece, in seguito alla disgregazione dell'esercito e della burocrazia dei Romani, il cavaliere armato divenne il fondamento militare, e quindi politico, del mantenimento dell'ordine. Questi scenari prefigurano in maniera abbastanza esplicita quello che sarà l'ambiente medievale, dove l'idea di sport e di gioco ginnico, quale l'avevano vissuta gli antichi greci, viene messa da parte alla luce delle esperienze del Tardo Impero, nelle quali un ruolo importante ebbero i contatti con le popolazioni esterne all'Impero stesso, come quelle cosiddette barbariche e quelle degli apparati statali confinanti come l'impero sasanide. Se si

considerano i giochi che ebbero fortuna nel Medioevo, non si farà fatica a constatare che, da una parte, essi sono assai legati alla pratica militare e che, dall'altra, derivano dalla contaminazione circense tardoromana.

3.2 Cristianesimo e sport

Il cristianesimo non esaltava l'ideale sportivo e ciò sembra abbastanza naturale considerato che i cristiani ai trionfi corporali preferivano le riunioni di carattere mistico all'ombra e al chiuso delle catacombe. Tutto questo benché nel verbo di Cristo e nelle parole dei suoi apostoli non siano contenute espressioni di condanna per Olimpia e i suoi Giochi. Chi veramente faceva sentire la propria voce contraria a simili manifestazioni e spettacoli negli stadi fu qualche vescovo, magari scismatico, come Novaziano al quale si attribuisce un trattatello il “De Spectaculis” in cui si ritrovano frasi di questo genere:

“ .. Sono ripugnanti queste gare in cui un uomo sta sotto un altro, dove ci si avvinghia in maniera svergognata! Uno può vincere in una simile lotta, ma la decenza ne esce sconfitta. Uno salta, nudo; un altro lancia con tutte le proprie forze un disco metallico nell'aria: è forse, questo, un cuore? Io dico che è una pazzia. I cristiani devono allontanare la vista e l'udito da questi spettacoli privi di contenuto, pericolosi e di cattivo gusto”.

Con tali censori, che scrivevano e parlavano dai pulpiti, è facile capire il perché della lunga eclissi dell'attività fisico-sportiva in età cristiana antica. Infatti, era il momento in cui si asseriva che migliorare il corpo poteva diventare motivo di peccato. Viste queste citazioni può sembrare paradossale che anche il cristianesimo fu, in un certo senso, fortemente influenzato dallo sport. La nuova religione, pur spostando l'interesse dal corpo alla spiritualità interiore, prendeva l'agone sportivo a metafora del percorso verso la nuova fede. I battezzandi dei primi secoli dell'era cristiana furono chiamati “competentes”, in latino, oppure “kathékontes” in greco, cioè atleti dell'anima che allenavano il proprio spirito per

affrontare le prove che la nuova fede avrebbe imposto. Per San Paolo i cristiani sono gli atleti, la vita è l'agone in cui ci si cimenta e il peccato è l'ostacolo da superare. Una differenza sostanziale, che spiega bene il motivo per cui una simile impostazione metaforica non sortì, per quel che attiene la rappresentazione degli atleti e delle discipline agonistiche, una produzione artistica anche minimamente paragonabile a quella del mondo pagano.

Per il pensiero cristiano, infatti, il corpo, con le sue esigenze e i suoi limiti, costituisce in sé un ostacolo da superare per poter abbracciare la nuova fede che richiede rigore, abnegazione, allenamento alla rinuncia. A causa di tale, anche se parziale negazione del corpo, la scelta, per così dire agonistica, del cristianesimo non influì sulla rappresentazione delle attività sportive. Da una simile impostazione deriva invece l'impiego diffuso dell'immagine della Vittoria alata che corona la scelta di fede del neofita. (Fig. 40)



Figura 40 - Lucerna con raffigurazione di Vittoria alata (I sec. d.C.) – Museo di Rimini

3.3 Medioevo e sport

Se questo avveniva in un periodo di ascetismo imperante, un periodo piuttosto oscuro nel vero senso del termine, c'è peraltro da rivedere e da rivalutare il Medio Evo, interpretato dal Rinascimento e dall'Illuminismo come il secolo buio. Infatti proprio nel Medio Evo assistiamo alla rinascita proprio dello spirito sportivo.

Attraverso le invasioni dei popoli germanici il sangue romano trovò nuova linfa. Ne trassero giovamento un po' tutte le attività, dall'agricoltura alla letteratura e all'arte. Attorno al Mille, in epoca carolingia, con Carlo Magno, re dei Franchi, sorse una nuova civiltà dalla fusione tra il vecchio e il nuovo: anche il Cristianesimo uscì dalle tenebre. Infatti i romanzi cavallereschi sono di questo periodo, sia quelli del ciclo bretone sia quelli del ciclo vero e proprio carolingio e si diffusero le saghe dei popoli nordici che proponevano immagini di storia e sport. Del resto cosa rappresentavano le giostre dei cavalieri se non un momento di autentico agonismo sportivo? E poi i duelli che catalizzarono l'interesse di tutti per tutto il Medio Evo? E' vero che non riapparvero gli spettacoli atletici e la ginnastica educativa, è però accertato che l'istituzione cavalleresca riuscì in una forma completa - anche se del tutto involontariamente - a far prosperare nell'età di mezzo l'idea olimpica e a trasmetterla ai posteri. Difatti la cavalleria, nata proprio negli anni attorno al Mille e consolidatasi in un lungo periodo che coincise con le Crociate, mantenne i caratteri peculiari dell'agonismo greco che connotano le gare della *periodos*.

Non è un caso che fra le varie denominazioni della giostra medievale vi fossero le locuzioni “*ludus hastae*”, ovvero gioco della lancia, oppure “*ludus Troianus*”, che rimandano alla tradizione classica. Il sostantivo *ludus* richiama anche i giochi circensi dell'antica Roma e fa sì che il torneo, forma di agonismo che fu esclusivo appannaggio delle classi nobili o dei cavalieri di professione, e le manifestazioni connesse (come per esempio la quintana o chintana, la giostra dei cavalieri che, al galoppo, colpiscono sullo scudo un fantoccio girevole evitando di essere a loro volta colpiti dalla mazza che tiene in mano) si possano collocare nell'ambito dello sport, vale a dire della manifestazione d'intrattenimento, non di rado organizzata, però, per motivi religiosi e politici.

Analogamente il Palio di Siena, che allora si correva “alla lunga” ossia su un tracciato più o meno rettilineo e senza fantini, oppure “alla tonda” nella Piazza del Campo, come oggi, era connesso all'offerta dei ceri al vescovo, al Comune e alla cattedrale come atto di sudditanza dei signori feudali; a riguardo, il primo

documento scritto è del 1147, ma, verosimilmente, l'uso è assai più antico.
(Fig.41)

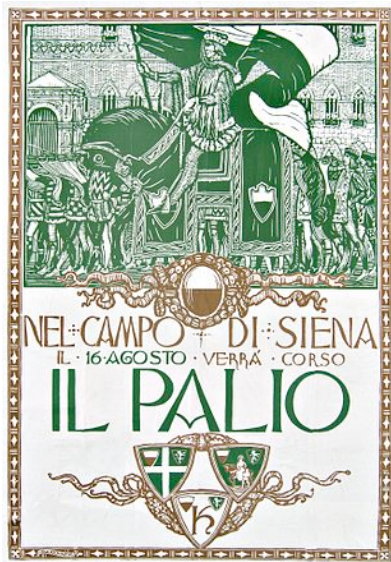


Figura 41 – Palio di Siena

Le rappresentazioni dei tornei si ritrovano tanto in forma monumentale, come per esempio nel Palazzo Comunale di San Gimignano, quanto in forma miniata. (Fig. 42)



Figura 42 – Affreschi palazzo comunale San Gimignano - particolare

Come per gli antichi Giochi d'Olimpia, anche la vita cavalleresca non era certamente aperta a ogni uomo; così come gli Elleni escludevano dallo stadio e dall'ippodromo chi non poteva vantare purezza di sangue e sicura patente di nobiltà, allo stesso modo l'educazione e la pratica cavalleresca comprendevano soltanto le alte sfere della società medievale. L'adolescente greco si preparava nel ginnasio ai Giochi atletici e alle future attività politiche, il cavaliere del Medio Evo, insieme a un'educazione preminentemente sportiva poiché delle sette perfezioni cavalleresche, cinque si riferivano all'abilità nell'equitazione, nel nuoto, nel pugilato, nel tiro e nella caccia senza trascurare gli studi tecnici, scientifici e letterari. Il cavaliere, infatti, voleva mostrare il proprio valore e la propria forza non solo in battaglia ma anche nel torneo, il “grande sport del Medio Evo”, in cui - ispirato sempre dal sentimento dell'onore - si cimentava con rivali degni di lui.

La preparazione dei tornei occupava buona parte della vita di molti nobili e ne consumava le ricchezze, ma la loro organizzazione era motivo di grande prestigio per colui che se la sobbarcava. I tornei erano quasi sempre sfarzosi e smisurati, accompagnati da cerimonie rutilanti di ornamenti e banchetti luculliani; le grandi tenzoni potevano essere ricche e opulente perché ricca e cosmopolita era la classe sociale che vi si dedicava.

3.4 Lo sport nell'Umanesimo e Rinascimento

A differenza di quanto accadde nell'ambito delle arti figurative e della letteratura l'avvento dell'Umanesimo e del Rinascimento non portò a un recupero, per così dire, filologico dello sport dell'antichità, anche se un “filo rosso” con l'ideale sportivo antico si stabilirà grazie a illuminate personalità di pedagoghi, come Vittorino da Feltre, un umanista ed educatore italiano. Egli fu uno dei primi a realizzare un tentativo di armonico sviluppo mentale e corporeo. In particolare, Vittorino fondò nel 1423 a Mantova una scuola, detta “casa serena” per i principi Gonzaga che affiancava alla preparazione intellettuale basata sull'insegnamento della storia, del greco e del latino, quella ginnica impostata sulla pratica del nuoto

e della corsa. L'influenza medievale continuò a farsi sentire sul modo di concepire i tornei, ora detti giostre, e sulla loro organizzazione. Dal Quattrocento in poi i tornei vennero razionalizzati divenendo lo scontro fra due cavalieri che dovevano disarcionarsi colpendosi, lancia in resta e l'uno contro l'altro, al culmine di una corsa al galoppo. (Fig. 43)



Figura 43 – Miniatura del periodo che va dall’XI al XIII secolo - Biblioteca Vaticana

Anche i modelli circensi della tarda romanità continuarono a farsi sentire, come dimostrano le caccie dei tori che si tenevano a Siena nella Piazza del Campo, e che possono essere considerate una elaborazione delle “venationes”. (Fig. 44)



Figura 43 – Caccia dei tori – olio su tela - Vincenzo Rustici, 1556 – 1632

Nella città toscana, oltre al Palio vi erano molte manifestazioni di tipo agonistico e d'intrattenimento quali per esempio “l'Elmora”, scontro con armi spuntate che prevedeva la vincita di un elmo e che, in qualche modo, ereditava l'impostazione dei giochi gladiatori romani. Ispirato all'antichità classica era il “Palio dei Cocchi” istituito a Firenze da Cosimo I nel 1536 e protrattosi fino al 19° secolo in Piazza di Santa Maria Novella che, per l'occasione, veniva trasformata in una specie di stadio romano con tanto di mete intorno alle quali girare con i carri a doppio tiro. (Fig. 44)



Figura 44 – Palio dei Cocchi – F.lli Poli - sec. XVIII

Indubbiamente connessa all'arte delle guerra era, invece, quella di far volteggiare la bandiera. Di derivazione medievale, il gioco aveva come scopo l'allenamento di forza e di destrezza del polso, che si sarebbe rivelato particolarmente utile nella ben più impegnativa arte di maneggiar la spada. Nel 17° secolo questa pratica fu addirittura disciplinata da un manuale scritto da Francesco Alfieri, “La bandiera”, dato alle stampe nel 1638. Trattati di scherma erano già stati scritti un po' in tutte le epoche, come testimonia un codice del 1452 della Biblioteca dell'Accademia Nazionale dei Lincei e Corsiniana che contiene alcuni scritti sull'arte della scherma, con precetti dovuti a maestri tedeschi di varia estrazione. (Fig. 44 bis)



Figura 44 bis- Sbandieratore

Certo è che, se si escludono quelle attività connesse con la guerra e l'uso delle armi che si riverberano negli spettacoli per le festività pubbliche, come il Palio dei cavalli ampiamente diffuso nelle città per provare le capacità dei cavalli da acquistare o vendere, la pratica sportiva non ricopre un ruolo sociale di particolare importanza.

In ogni modo, come detto, la pratica sportiva nel senso inteso dagli antichi greci non è più compresa dall'uomo medievale, che vive la dimensione ludica dell'agonismo come un'appendice del contesto bellico o come un recupero delle gesta degli antichi cavalieri della classicità.

Tale dimensione della vita è in buona parte trascurata e di conseguenza anche l'aspetto iconografico del tema, salvo sporadiche segnalazioni come dimostrano i calendari con la rappresentazione delle attività umane, che non danno alcuno spazio a pratiche di questo genere. È vero che tali opere privilegiano la descrizione di pratiche agricole, ma è altrettanto vero che nella raffigurazione dei

cosiddetti “Figli dei Pianeti”, ovverosia di coloro che, nati sotto l'influsso di quella particolare stella, saranno propensi a scegliere un tipo o un altro di attività, non sembrano essere previsti gli sportivi.

Una eccezione è costituita dalla caccia, pratica sportiva di antichissima tradizione che compare nei calendari fra i mesi di aprile e maggio. Il cacciatore, almeno fino alla fine del Settecento, è sicuramente l'individuo che meglio degli altri incarna l'ideale sportivo. Non è un caso che molti nobiluomini e talvolta persino alcuni sovrani, come Filippo IV di Spagna, si siano fatti ritrarre nella veste di cacciatori. Il ritratto del 1635, opera di Diego Velázquez e conservata al Prado, ha anche un valore politico e programmatico dal momento che il monarca si presenta come un alto borghese con un semplice abito da caccia, accompagnato dal cane e con l'archibugio in mano. (Fig.45)



Figura 45 – Diego Rodriguez de Silva y Velázquez - Filippo IV (1605-65) Re di Spagna – Museo del Prado

Tuttavia, la caccia più famosa che ebbe davvero connotazioni di carattere sportivo fu quella alla volpe, che tuttora sopravvive nella consuetudine della nobiltà britannica e che gode di una così ampia documentazione che sarebbe difficile darne conto in modo esauriente. L'attività venatoria svolse quindi, almeno in certi ambiti e sia pure con tutte le differenze del caso, una funzione

sociale non troppo diversa da quella che ricopriva lo sport nel mondo antico; il che ne spiega la diffusione, l'importanza e il conseguente riscontro iconografico.

3.5 Verso lo sport moderno

C'è un nesso fra la concezione sportiva dell'Ottocento e l'ideale di armonia psicofisica perseguito con tanta tenacia e convinzione dagli antichi greci, e passato poi per le riflessioni pedagogiche del Rinascimento fino a sfociare nel dilettantismo delle università inglesi. Sebbene il Quattrocento avesse visto sostanzialmente invariata la tipologia della pratica sportiva pubblica improntata a tradizioni medievali, ci furono educatori, come il ricordato Vittorino da Feltre (1378-1466), i quali si lanciarono in un progetto educativo, per l'epoca d'assoluta avanguardia, che riproponeva, nella pratica, il noto motto latino “mens sana in corpore sano”. L'ideale dell'uomo rinascimentale aspirava, infatti, all'armonico equilibrio fra un corpo perfetto ed efficiente e una mente pronta e aperta. Leonardo da Vinci, a quarant'anni, era ancora in grado di raddrizzare con le mani un ferro di cavallo e Leon Battista Alberti era famoso per riuscire a saltare a piè pari una persona in piedi. Esperimenti educativi sul tipo di quello di Vittorino da Feltre si diffusero in tutta Europa e furono accolti da teologi e pensatori come John Milton (1608-1674), fautore di un'educazione di tipo spartano, capace di forgiare la futura classe dirigente. Anche Jean-Jacques Rousseau (1712-1788), nel suo “Emilio”, prescrive varie forme d'esercizio fisico che hanno lo scopo di liberare le potenzialità dell'individuo. Avvalendosi di queste premesse, le università inglesi divennero il tempio nel quale venne messa a punto la concezione dello sport moderno tra il XVII e il XVIII secolo. Molte attività ricreative dotate di alcune caratteristiche dello sport moderno sono comparse e hanno trovato sostegno nel paese anglosassone.

Fin dall'inizio del Seicento si moltiplicarono gli studi e le riflessioni dedicati all'importanza dell'attività fisica sportiva. Diversi medici pubblicarono testi sugli

effetti psicologici della pratica sportiva, definendone il ruolo terapeutico e l'importanza igienica.

Filosofi e letterari come Voltaire, d'Alembert, Diderot e Rousseau, indicarono nei loro trattati quanto l'attività fisica fosse determinante ai fini della formazione completa ed equilibrata dell'essere umano. John Milton, nel "Trattato sull'educazione" scritto nel 1644, proponeva per i figli dei gentiluomini un regime fisico di tipo spartano affinché essi potessero divenire comandanti perfetti al servizio del loro paese. John Locke, nel 1693, pubblicò "Pensieri sull'educazione", in cui raccomandava di fare molta ginnastica. In Italia, il primo filosofo che teorizzò l'utilizzo dell'educazione fisica su base medica fu Girolamo Mercuriali (seconda metà del XVI sec.), autore fra l'altro di "De arte Gymnastica" in cui ben 3 dei 6 volumi erano dedicati ad una ricerca storica dello sport. La sua fama fu tale da essere chiamato per consulti da imperatori e nobili.

Nell'Europa del XVIII secolo si andavano affermando le scuole di pensiero con diverse concezioni sulle finalità dell'educazione fisica:

- **Scuola tedesca:** indirizzo igienico, salutistico e militare. Il massimo esponente era Ludwig Jahn. Fondò a Berlino una scuola che si proponeva di plasmare una gioventù fortemente motivata all'amor patrio e preparata fisicamente. Il programma ideato da Jahn prevedeva marce forzate, pernottamenti all'aperto ed esercizi di resistenza; Jahn fu il primo a cercare di classificare i vari esercizi, inventando nuovi attrezzi come la sbarra fissa, il cavallo, le parallele. Il suo metodo d'insegnamento era basato principalmente sulla forza, la disciplina e sull'allenamento, riconoscendo un ruolo importante all'aspetto psicologico e a quello educativo. In particolare, la disciplina era rigorosissima, al fine di ottenere la resistenza alla fatica e al dolore, e dure erano le prove di ardimento, per inculcare virtù pratiche per la vita sociale e per la guerra.

- **Scuola svedese:** indirizzo scientifico, razionale. Lo svedese Per Henrik Ling (1776-1839), in contrasto con le teorie attrezistiche del tedesco Jahn, ideò un metodo ginnico per sviluppare il corpo in base alle possibilità di ogni individuo. Fondò a Stoccolma l'Istituto centrale di ginnastica e il suo "Trattato sui principi generali della ginnastica" segnò la nascita di un movimento analitico e scientifico che mirava a una buona attività funzionale, e al miglioramento della salute a livello generale. Il cosiddetto sistema svedese che ne derivò è ancora oggi conosciuto e applicato in tutto il mondo; massima importanza è attribuita alla respirazione e quindi alla mobilitazione, estensione e muscolarizzazione della colonna vertebrale, ai movimenti delle braccia che contribuiscono all'espansione toracica e a quelli delle gambe che promuovono la contrazione della muscolatura addominale ed agiscono sulla respirazione.

- **Scuola Inglese:** indirizzo sportivo. Lo sport nella sua accezione moderna nasce in Inghilterra attorno al XVIII secolo, ed ha il suo patriarca riconosciuto nella persona di Thomas Arnold (1795-1842), celebre rettore del collegio di Rugby dove trascorse 14 anni (a partire dal 1828) a contatto con i giovani. La sua pedagogia si impernia sull'attività fisica ma non trascura lo studio teorico. Con la pratica dei giochi sportivi egli si pone tre obiettivi. Il primo, di natura psico-fisica, mira ad un equilibrio organico, irrobustendo il corpo. Il secondo, di natura morale, tende ad offrire al ragazzo la possibilità di un'esperienza personale nel perseguire un fine tangibile mediante i propri sforzi. Il terzo, di natura sociale, vuole preparare il giovane facendogli assumere l'organizzazione dei giochi anche sotto l'aspetto amministrativo. Nacque con lui la pedagogia sportiva. De Coubertin, accentuando l'importanza sociale del principio teorico di Arnold, lo definì:

“Il più grande educatore dei tempi moderni, colui che, più di qualunque altro inglese, è responsabile della prospettiva attuale e dell’espansione prodigiosa del suo Paese. Con lui l’atletismo penetra in un grande collegio e lo trasforma e, dal giorno in cui la prima generazione plasmata dalla sue mani fu lanciata all’esterno, gli affari dell’Impero britannico cambiarono aspetto”.

Infatti benché sia accertato che tra gli antichi giochi olimpici e lo sport nell’accezione moderna esista una sorta di continuità, non si può negare che lo sport quale lo si intende oggi è comparso soltanto in un determinato momento. In effetti, non è sufficiente praticare esercizi fisici, anche in forma di competizione ludica per poter dire di fare dello sport. Le origini vanno ricercate in Inghilterra dove tra il XIII e il XIV secolo si evolve il termine sport. Nel XIII, in Francia si trova per la prima volta la parola “desport” per designare “l’insieme dei mezzi per passare piacevolmente il tempo” (c’erano le conversazioni, le ricreazioni, gli scherzi, i giochi propriamente detti). Introdotto in Inghilterra nel XVI sec. il termine conservò il medesimo significato. A poco a poco però si venne determinando una terminologia più britannica: “to sport”, “disporter”, “disporteress”. I primi “sporters” furono quei nobili che consacravano la loro giornata in giochi e vari esercizi adatti al loro rango. Per sport veniva indicato questo modo di vivere: era un privilegio, ma anche un dovere, ed essendo legato alla vita di un aristocratico ne seguì i mutamenti. Sparita la cavalleria, lo sport s’identificò con l’esistenza stessa del nobile campagnolo. Ormai la pratica delle armi non fu più vista come preparazione ai doveri politici ma come distrazione priva di pericoli: “sportsman” si identificò in “gentleman”.

L’aristocrazia non si limitò più a praticare gli sport, ma ne incoraggiò l’esercizio e la pratica tra il popolo, mettendo a disposizione premi e trofei. Si arrivò così a manifestazioni vere e proprie, quelli che si potrebbero definire meeting aperti alla cittadinanza borghese e ai ceti bassi, ma anche agli aristocratici che non disdegnavano di competere con il popolo. In effetti la nobiltà non aveva fatto altro che riprendere parte dei giochi dalla plebe, così come la borghesia riprese a

sua volta dagli aristocratici determinate attività e ne imitò i giochi. Il primo sport dove la nobiltà accettò di misurarsi con i borghesi fu il cricket: squadre di gentlemen si incontrarono in questa disciplina con squadre di semplici player di popolani e borghesi. Al di là di questi confronti, però, in generale gli sport nobili (equitazione, scherma, canottaggio) e quelli plebei continuarono a tenersi a debita distanza. Un aspetto caratteristico veniva dal fatto che a praticare gli sport fossero solo degli amatori, ovvero persone che si rifiutavano di associare il desiderio di vittoria a quello di guadagno. Dagli albori del XVIII secolo quel fermento sportivo cominciò a propagarsi dall'Inghilterra in ogni parte del mondo, anche grazie alle iniziative e al processo di colonializzazione dei sudditi di S.M. Britannica. Pian piano, però, le varie discipline, dalla ginnastica con attrezzi, che rinacque e dominò il '700, alla scherma, alla danza ritmica e all'equitazione, non avevano più soltanto lo scopo di ingentilire i modi e i costumi delle genti, ma si stavano avvicinando a una forma di professionismo, specializzandosi sempre più e meglio gli atleti. E' vero, di professionismo vero si parlerà più tardi, ma proprio nel XVIII secolo questo trovò il proprio retroterra naturale. Pertanto, se è vero che la grande diffusione in senso internazionale e interclassista dello sport non poté che modificarne alcuni aspetti minori e quindi la sostanza, è un fatto che la grande importanza dello sport in quell'epoca consiste nell'aver trasformato diversi caratteri del nostro mondo, incidendo profondamente.

Anche gli scultori diedero testimonianza alla rinascita dell'interesse per lo sport e del recupero della classicità nel corso del XVIII e XIX secolo.

Uno dei migliori esempi di sculture che ritraggono atleti è senza dubbio la coppia di pugilatori, Creugante e Damosseno, opera del 1795-1806 di Antonio Canova. (fig 46)

Egli fu il massimo esponente della scultura neoclassica.

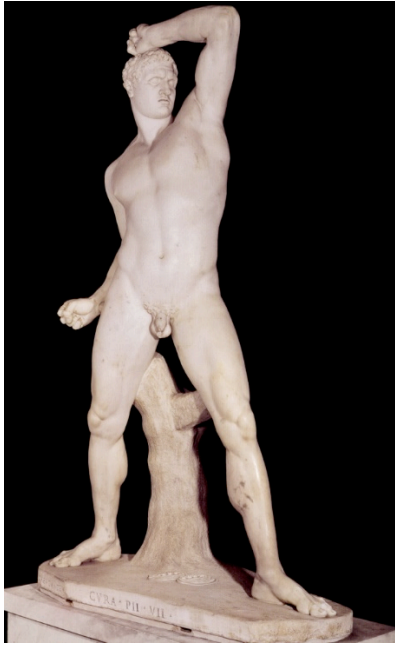


Figura 46 – Creugante e Damosseno – Musei Vaticani

Giovanissimo si trasferì a Roma, dove espresse le proprie idee sulla pittura e, in particolare, sulla scultura. Per la produzione delle sue opere si ispirò all'arte greco-romana. I caratteri fondamentali della sua arte sono il naturalismo, cioè il modo di rappresentare l'anatomia dei corpi e l'idealizzazione, ossia la capacità di disporre gli elementi e di creare tra loro un giusto equilibrio. Nelle sue opere i soggetti sono rappresentati nudi, perché secondo lui la totale bellezza di un corpo umano può essere espressa solo da un corpo nudo proprio come nell'arte greca dove l'eroe era rappresentato nudo ed era protetto soltanto dalla sua virtù.

I due pugilatori raffigurano un fatto narrato da Pausania²⁶: non essendo risultato alcun vincitore nella gara di pugilato ai giochi Nemei, dopo una intera giornata di combattimenti si decise che ciascun antagonista potesse colpire una sola volta il nemico e concludere così l'estenuante duello.

Il primo sferrò un pugno sulla testa di Damosseno, mentre questi rispose slealmente colpendo Creugante al fianco estraendogli le viscere e provocandone la morte.

²⁶ "Periegesi della Grecia"

Creugante, ben piantato a gambe divaricate, tiene il braccio destro con il pugno chiuso sopra la testa, aspettando il colpo dell'avversario e preparandosi alla risposta istintivamente. Damosseo con il braccio sinistro davanti al petto come se fosse uno scudo, tiene la mano destra aperta e protesa come una lama di coltello per il colpo mortale; ha un aspetto brutale, uno sguardo feroce e una espressione di odio. Evitando ogni sospesa fissità d'azione, propria dell'arte classica, con i due pugili Canova tentò di rappresentare l'atto istantaneo, sintetizzando in una sola immagine una complessità concettuale e gestuale. Le statue sono realizzate secondo tensioni muscolari di notevole suggestione plastica, racchiudendo nella posa una decisa e scattante energia fisica. Ideati nello stesso periodo in cui lo scultore concepiva il gruppo di Eracle e Lica, i pugili appartengono alla fase di massima espressività nella produzione di Canova. Stretti sono i rapporti che legano i due marmi ad alcune delle più celebri creazioni dell'antichità: L'Ercole farnese, i Tirannicidi di Napoli, il discobolo che prende la mira del Vaticano, il Gladiatore Borghese ora la Louvre e i Colossi di Monte Cavallo a Roma. (Fig. 47/48/49)



Figura 47 – Ercole Farnese - Napoli



Figura 48 – Tirannici di Napoli



Figura 49 – Gladiatore borghese - Louvre

3.6 Olimpiadi moderne

Negli ultimi anni del 19° secolo, anche sulla scorta delle scoperte archeologiche in Grecia che avevano visto riaffiorare dalla nebbia dei secoli un edificio come il Tempio di Zeus a Olimpia, scoperto da Abel Blouet nel 1829 e, soprattutto, i tesori artistici dei Giochi recuperati dalla missione tedesca dell'archeologo Ernst

Curtius fra il 1875 e il 1881, ritorna prepotente il mito dei giochi ginnici della città greca. È questo il clima d'infervorato recupero dell'ideale classico della bellezza armonica da scolpire sul proprio corpo nel quale si muove l'allora ventenne barone Pierre de Coubertin (1863-1937). Sulla sua strada trova la sensibile attenzione del mondo politico greco che vuole rivivere il mito di Olimpia e di illuminati imprenditori come il ricco mercante Evangelista Zappas, che già organizzava manifestazioni sportive ispirate ai fasti di Olimpia. Traendo ispirazione dai canoni della tradizione più apertamente classicistica: nel 1888 de Coubertin propone la nascita ufficiale delle nuove Olimpiadi moderne che vedono la loro prima edizione ad Atene, in uno stadio costruito sull'esatto modello di quello di Olimpia, dal 6 al 15 aprile 1896, solennemente inaugurate da re Giorgio di Grecia. Partecipano soltanto quattro nazioni – le grandi potenze di allora: Stati Uniti d'America, Gran Bretagna, Francia, Germania – oltre, naturalmente, alla Grecia. Sembra essere tornato vivo lo spirito degli antichi greci, sintetizzato nella celebre frase di de Coubertin “l'importante è partecipare”. Al barone francese, come del resto un po' a tutti i suoi connazionali, la sconfitta subita a Sedan (1870) da Napoleone III ad opera dei prussiani aveva inferto un colpo micidiale: svaniva il sogno di grandeur tanto caro ai francesi. Quello di De Coubertin fu un atto di reazione, d'orgoglio:

*"Perché la Francia non potrebbe rendersi protagonista di
resuscitare lo spirito e gli splendori di Olimpia, la Francia che
più di ogni altra nazione moderna possiede in sé tutti i requisiti
di civiltà e cultura, anche sportiva?"*

Questo si chiese il barone, lanciando l'idea dei Giochi. Da tutto il mondo piovvero consensi, più tiepidi furono gli inglesi che si consideravano, non a torto, per la verità, depositari dello sport nell'accezione del termine. Ad ogni modo per organizzare la prima edizione dei Giochi dell'era moderna, non pochi furono gli

ostacoli e le difficoltà da superare. Ma alla realizzazione dell'idea olimpica si giunse felicemente grazie soprattutto all'intensa attività di De Coubertin, oltretutto al considerevole apporto del duca di Sparta e all'entusiasmo di Demetrio Dikelas, nominato primo presidente del comitato olimpico. Quest'ultimo dapprima dalla cattedra alla Sorbona e poi in Grecia fu il sostenitore dell'idea olimpica. E ciò nonostante l'avversione dimostrata dall'allora capo del governo greco Tricoupis, il quale - a dispetto del parere sempre favorevole del re e dell'erede al trono - cercò in ogni modo di sabotare la realizzazione dei Giochi. E i Giochi si fecero ad Atene. (Fig. 50)



Figura 50 – Olimpiadi moderne – Atene 1896

Il 24 marzo 1896 una folla di quasi centomila persone assisté alla cerimonia d'apertura nello stadio olimpico: gli atleti furono 285 in rappresentanza di 13 nazioni; dieci le giornate di gara. Vi parteciparono anche gli inglesi che abbandonarono il loro isolamento. Tanto che nel 1908 fu proprio l'Inghilterra a organizzare a Londra i quarti Giochi dell'era moderna, che riuscirono a dare credibilità all'avvenimento che nella seconda o terza edizione, rispettivamente il 1900 e il 1904 a Parigi e St. Louis parve naufragare. Il logo che li contraddistingue da sempre, però, non c'era ancora. Bisognerà aspettare il 1913, dopo l'edizione dei Giochi Olimpici di Stoccolma del 1912, perché de Coubertin concretizzasse la sua idea di sopranazionalità e di contemporanea unione dei continenti in un logo. Ideò quindi i cinque cerchi colorati che rappresentano l'incontro degli atleti di tutto il mondo partecipante. (Fig. 51)



Figura 51 – Logo Olimpiadi

L'interpretazione dei colori blu per l'Europa, giallo per l'Asia, nero per l'Africa, verde per l'Oceania e rosso per l'America non è attribuibile a Pierre de Coubertin, ma è ormai un'interpretazione di fatto. Egli, infatti, aveva scelto quei colori perché si trovavano, mescolati in maniere differenti, in tutte le bandiere europee, e in quelle delle nuove nazioni partecipanti: Giappone, Cina, Oceania.

Forse non tutti sanno che le Olimpiadi non hanno premiato sempre e soltanto le migliori performance sportive. Infatti, dal 1912 al 1952, si tenne una parallela e contemporanea Art Competition durante i Giochi Olimpici, suddivisa in cinque categorie: architettura, letteratura, musica, pittura e scultura. Questa competizione, in cui gareggiavano artisti di varie discipline, fu pensata e voluta dal Barone de Coubertin, che la propose nel 1906 e divenne operativa nel 1912. Dal 1956 è stata sostituita dalle Olimpiadi Culturali. Ai giorni nostri non c'è più competizione e le Olimpiadi Culturali sono diventate un'occasione per presentare al pubblico arte e cultura legate allo sport e non solo.

Per esempio, la medaglia d'oro per la letteratura nella prima edizione di Stoccolma 1912 fu vinta proprio da Pierre de Frédy, Baron de Coubertin con il pezzo “Ode allo sport”, sorta di panegirico dello sport suddiviso in 9 capitoletti. Eccone un assaggio:

“O Sport, pleasure of the Gods, essence of life, you appeared suddenly in the midst of the grey clearing which writhes with the drudgery of modern existence, like the radiant messenger of a past age, when mankind still smiled. And the glimmer of dawn lit up the mountain tops and flecks of light dotted the ground in the gloomy forests.”

Ecco alcuni quadri premiati:

Henriette Brossin de Polanska, medaglia d'argento alle Olimpiadi di Anversa del 1920 con il quadro *L'Elan* (Fig.52)

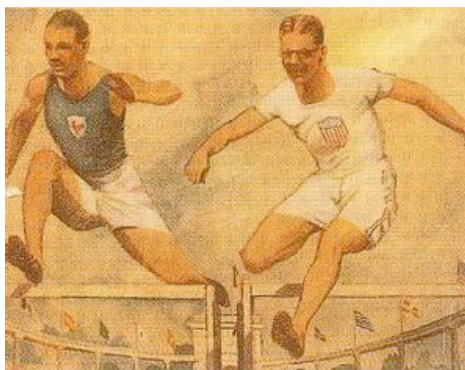


Figura 52 - L'Elan - Lo slancio

Lee Blair, medaglia d'oro alle Olimpiadi di Los Angeles del 1932 con il quadro *Rodeo*. (Fig.53)



Figura 53 – Rodeo

Ma la competizione non era riservata solo a pittori o letterati, vi erano anche musicisti. Una delle poche tracce musicali ascoltabili in rete, forse

l'unica, è quella di Rudolph Hermann Simonsen, bronzo alle Olimpiadi di Amsterdam nel 1928 con Symphony N.2 “Hellas”. Guardando alla carriera e alle opere degli artisti che parteciparono alle competizioni artistiche è infrequente trovare qualche nome che ha fatto storia o ha lasciato un segno indelebile, con l'ovvia esclusione di De Coubertin. Anche quando vi parteciparono nomi illustri, in questo caso figli di nomi illustri, come Jean René Gauguin, figlio di Paul Gauguin e medaglia di bronzo per la scultura alle Olimpiadi del 1924, il segno lasciato nella storia è solo la medaglia. Molti di loro erano anche sportivi, come ad esempio Dezso Lauber, che praticò e gareggiò nel bob, nel pattinaggio su ghiaccio, nel golf, nel ciclismo, nel tennis e nell'architettura vincendo, in quest'ultima disciplina, la medaglia d'argento nel 1924 a Parigi. Un pittore, il lussemburghese Jean Jacoby, vinse per due volte la medaglia d'oro, nel 1924 a Parigi e nel 1928 ad Amsterdam ed è l'artista più titolato al mondo. (Fig.54)



Figura 54 – Studio di sport

Insomma, le Olimpiadi rappresentavano, e forse rappresentano anche oggi, un'occasione di competizione non solo sportiva ma anche culturale, unite dall'amore per lo sport e l'attività fisica di cui lo sviluppo culturale

è parte integrante, soprattutto quello scientifico, senza il quale oggi il corpo umano non supererebbe i suoi limiti. In origine invece, nell'ideale del barone, atletismo e cultura erano parte integrante dell'educazione, almeno di quella che si rifaceva all'olimpismo greco, due cose che non potevano non andare insieme, per cui era necessario che le competizioni artistiche affiancassero quelle sportive per ricreare lo spirito originario.

3.7 Arte sportiva moderna

Contestualmente, dagli anni Settanta del 19° secolo, la pittura o, più in generale, l'arte che si andava via via affrancando dalle pastoie dei generi rigidamente concepiti e cominciava a considerare soggetti di grande interesse quelli che provenivano dalla vita quotidiana, non fece fatica a ispirarsi alle imprese sportive. Un celebre quadro di Gustave Courbet, “i Lottatori”, isola i due protagonisti in primo piano su un prato sistemando la tribuna degli spettatori troppo indietro perché la cosa sia verosimile. L'effetto raggiunto, però, è assai efficace e i due contendenti, tesi allo spasimo nello sforzo di atterrarsi, troneggiano su tutta la composizione. (Fig. 55)

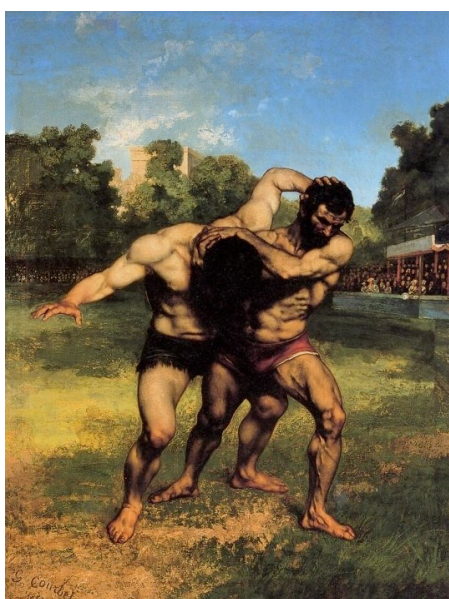


Figura 55 – I lottatori - Szépművészeti Múzeum, Budapest

Volutamente anti monumentale è invece il “Salutat” di Thomas Eakins (1844-1916) che rappresenta un pugile nell'atto di salutare il suo pubblico. Investito da un impietoso fascio di luce, il ginnasta rivela una muscolatura per nulla ipertrofica e apparentemente poco adatta all'esercizio della “nobile arte”. Eppure, per quanto privo di enfasi, il gesto è maestoso. (Fig.56)

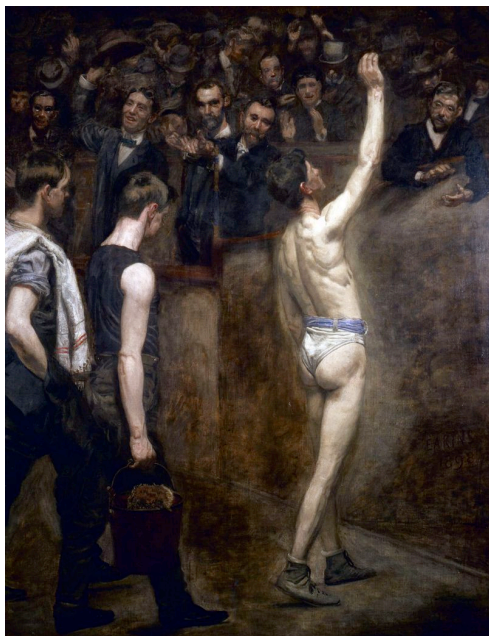


Figura 56 – Salutat - Addison Gallery of American Art, Andover, Massachusetts

Non è questo l'unico quadro che il pittore americano dedica allo sport. In “Max Schmitt ai remi” ritrae l'amico a bordo di una canoa da professionisti sulle acque del fiume Schuylkill a Filadelfia. La veduta, realizzata nel 1871, ha un impianto fotografico che rivela gli interessi per questa nuova forma espressiva che Eakins utilizzerà con grande maestria. (Fig.57)



Figura 57 - Max Schmitt ai remi - Metropolitan Museum of Art, New York City

In questo periodo, infatti, si assiste al paradosso d'incontrare pittori che sanno dipingere con la modernità semplificante e pulita del nuovo mezzo fotografico e fotografi che, invece, tendono a trattare la fotografia come la pittura. Fra i primi non si può non ricordare Gustave Caillebotte (1848-1894), impressionista di altissimo livello, anche se molto più celebre come collezionista che come pittore, il quale ha dedicato diverse tele al canottaggio, assai in voga nella Francia del 19° secolo. (Fig.58)



Figura 58 – Canottieri – Museo d’Orsay

Riguardo allo stesso sport va rammentata la “Colazione dei canottieri” di Auguste Renoir. (Fig.59)



Figura 59 – Colazione dei canottieri – Phillips Collection Washington

Accanto agli sport popolari convivono anche attività fisiche più aristocratiche come l'eleganza e velocità rappresentati nelle corse ippiche fissate da Edgard Degas sulla tela o sulla carta, con colori a olio o con pastelli. Sport per gentlemen, come si usava dire, l'ippica moderna, erede di una lunghissima

tradizione paramilitare, ne manteneva in parte inalterati gli ideali di cavalleria e ricercatezza. L'atmosfera è colta bene da Degas in un'opera come “La vettura alle corse”, conservata a Boston : dipinto fra il 1870 e il 1873, il quadro pone in primo piano una carrozza occupata da due donne che cercano di accudire e riparare dal sole, con un ombrellino, un bimbetto nato da poco, sotto lo sguardo interessato di un cane e del cocchiere; sullo sfondo si staglia una radura di un verde delicato, sovrastata da un cielo d'aprile appena velato di nuvole, e animata da gruppi di eleganti cavalieri con cilindro e marsina, mentre è percorsa a spron battuto da fantini in sella a destrieri purosangue, che si allenano per il giorno della gara. (Fig.60)



Figura 60 – Vettura alle corse – Museum of fine arts, Boston

Degas si occupa più da vicino della competizione vera e propria in altre opere come “Corsa di gentlemen prima della partenza” (1862), conservato al Louvre, dove il gruppo dei fantini dalle giubbe di seta multicolori si avvia alla partenza attraversando una campagna gremita di spettatori e appena punteggiata dalle prime fabbriche. (Fig. 61)



Figura 61 – Vettura alle corse – Museo D’Orsay, Parigi

Lo scalpitare dei destrieri al momento del via ricorre, infine, in “La partenza della corsa”, dove nella luce radente del meriggio le ombre dei cavalli che vengono in avanti contribuiscono a suggerire il momento dello scatto iniziale. (Fig. 62)



Figura 62 – Partenza alle corse - Museo D’Orsay, Parigi

Non ci sono qui ippodromi veri e propri; la gente si raduna al margine della pista erbosa improvvisata nel prato e assiste alla cavalcata dei loro beniamini. Anche Henri de Toulouse-Lautrec si lasciò sedurre dalle corse dei cavalli “Il Jockey”, ma il suo interesse si rivolse anche alla bicicletta e ai nuovi mezzi meccanici di crescente popolarità. (Fig.63)



Figura 63 – Il jockey – British Museum, Londra

Con l'Ottocento arrivarono, infatti, gli sport meccanici. Sebbene un suo prototipo risalga a Leonardo, la bicicletta non vide la luce prima del 19° secolo, erede del celerifero inventato da Mede de Sivrac nel 1790. Il celerifero era privo di pedali, che furono applicati dal francese Ernest Michaux nel 1855. Si produsse così il primo velocipede che non era, però, ancora la bicicletta moderna. Questa nacque quando il velocipede fu corredato di ruote gommate, introdotte in Irlanda dallo scozzese John Boyd Dunlop nel 1889. Nel 1896 Toulouse-Lautrec realizzò un manifesto per reclamizzare una famosa marca di biciclette. Al di là del tratto quasi caricaturale, tipico dell'artista, e dell'espressività della posa dell'atleta che mostra tutto il suo sforzo nel pedalare in salita, giova notare la cura e la perizia con cui Lautrec rappresenta il mezzo. Si tratta di una bicicletta da corsa, come dimostrano il manubrio ribassato che obbliga a una posizione di tipo aerodinamico e la presenza dei puntali che facilitano la pedalata. Anche l'abbigliamento del ciclista è da corridore, con la tipica tuta a mezza coscia che prende tutto il corpo. In questi casi non si può parlare di professione: la bicicletta si usa per diletto e per stare in forma, per divertirsi e per muoversi più velocemente. Assai diverso è il più esile “Atleta” di Aristide Maillol (1861-1944), il quale ha voluto conferire eroica nudità a un giovane ciclista, divenuto così una sorta di moderno doriforo. (Fig.64)



Figura 64 – L’atleta - Museo D’Orsay, Parigi

4. Il Novecento

4.1 Sguardo d'insieme

Via via procedendo storicamente si hanno ripetuti punti di raccordo tra arte e sport, ora volti alla continuazione di antichi valori risalenti alle motivazioni comunitarie ed etiche che furono all'origine dei primi giochi greci collettivi, ora proiettati nella modernità o nel futuro, nel segno del dinamismo, della velocità o della loro intrinseca valenza sociale.

Il miracolo del 19° secolo è stato quello di far entrare lo sport nel tessuto vivo della società, la pratica sportiva comincia a essere sentita da tutti come un'esigenza di vita caratteristica dei tempi nuovi. Per la prima volta, dopo millenni, lo sport torna a essere uno dei cardini dell'assetto sociale, in conseguenza delle innovazioni introdotte dalla Rivoluzione industriale, fra cui figura anche, a causa della progressiva automazione, l'aumento del tempo libero da dedicare allo svago, almeno a partire da un certo livello sociale.

Se la guerra è l'esito della combinazione di tensioni provenienti dal secolo passato così le avanguardie di inizio '900 hanno le loro radici nelle esperienze sia realistiche simboliste dell'800. Come la fine della guerra presenta un mondo profondamente mutato nei suoi assetti principali, così l'attività delle avanguardie trasforma del tutto il rapporto con la tradizione. Sarà il movimento del futurismo che, più degli altri, nel primo ventennio del Novecento guarderà al mondo dello sport come a una fonte privilegiata d'ispirazione per creare immagini fortemente dinamiche.

Nell'interpretazione futurista, il movimento dell'atleta finisce per modificare lo spazio circostante e creare un'immagine completamente nuova che sintetizza e quasi congela la visione del movimento.

Nello stesso periodo si evidenzia il fatto che l'attività artistica non può sfuggire al confronto e condizionamenti della società contemporanea, costretta a trasformare le sue forme e a ripensare il senso delle proprie operazioni nel rapporto sia con gli oggetti della Rivoluzione industriale, come la fotografia e il cinema, sia con la realtà sociale e politica. Le tre dittature, in Italia, Unione

Sovietica e Germania, che si insediano tra gli anni '20 e '30, mostrano come gli artisti siano inevitabilmente coinvolti nelle dinamiche della moderna società di massa, governata dai mezzi comunicazione.

4.2 Il futurismo

Per ritrovare un rapporto non sporadico tra arte e sport occorre arrivare ai primi del '900 quando un artista come Henri Rousseau, pittore dell'avanguardia francese, dedicò più di un quadro al mondo dello sport come l'opera "giocatori di pallavolo". (Fig. 65)



Figura 65 – Giocatori di palla – Guggenheim Museum -Nyc

La partita è del tutto reinventata e i quattro giocatori, con i loro costumi a strisce rispettano l'abbigliamento dell'epoca e secondo la moda di allora esibiscono folli mustacchi svirgolati all'insù, si muovono quasi come in una danza fra gli alberi dorati di un frondoso boschetto, da cui ci si aspetterebbe di veder spuntare uno gnomo o una fata. L'atmosfera fiabesca evoca piuttosto il circo che non l'incontro d'atletica, ma poiché come si è detto non c'era allora grande distanza fra le prestazioni circensi e la pratica sportiva vera e propria, al di là del favolistico, Rousseau coglie perfettamente il clima sportivo dei suoi tempi. Improntato a un

forte dinamismo plastico è, invece, il gruppo bronzeo di Raymond Duchamp-Villon (1876-1918) che rappresenta “Giocatori di calcio” (Fig.66).



Figura 66 – Giocatori di calcio – Museo Belle Arti, Rouen

L'opera risente ancora delle influenze di Maillol e Auguste Rodin cui lo scultore francese guardò nei primi anni della sua carriera. Tuttavia, nella disposizione delle figure che si aggrovigliano insieme come segnando la successione delle fasi del movimento, il bronzo di Duchamp-Villon pare anticipare alcune istanze artistiche del futurismo. Sarà questo il movimento che, più degli altri, nel primo ventennio del Novecento guarderà al mondo dello sport come a una fonte privilegiata d'ispirazione per creare immagini fortemente dinamiche.

Nell'interpretazione futurista, il movimento dell'atleta finisce per modificare lo spazio circostante e creare un'immagine completamente nuova che sintetizza e quasi congela la visione del movimento stesso. Il Futurismo in ambito italiano trova il suo felice avvio con Filippo Tommaso Marinetti che lo ufficializza tramite il manifesto del 20 febbraio 1909. Un anno dopo veniva stilato il secondo manifesto firmato da Marinetti, Balla, Boccioni, Carrà, che si concludeva con

l'esortazione a “rendere e magnificare la vita odierna, incessantemente e tumultuosamente trasformata dalla scienza vittoriosa”.

In tal e contesto entra felicemente in gioco lo sport, per cui non è casuale l'articolo di Marinetti “Gli sport e il futurismo”, in prima pagina sulla gazzetta dello sport di venerdì 4 marzo 1910 dove si legge tra l'altro: “Il futurismo ha bisogno di poeti dall'animo libero, e atleti dai muscoli possenti...” (Fig. 67)



Figura 67 – Copia della Gazzetta dello sport del 4 marzo 1910

Trova quindi un felice riflesso nello sport questo movimento artistico che suscitava non poche perplessità, se non aperta ostilità, presso i benpensanti. Come si poteva infatti guardare con favore chi tendeva ad annullare ogni slancio romantico “uccidendo” il chiaro di luna e auspicando l'affondamento di Venezia?

Oppure organizzando nei teatri delle varie città serate che si concludevano con lanci di ortaggi e con risse sedate dalla forza pubblica?

Questi scalmanati rivoluzionari che avevano percepito tempestivamente il cambiamento dei tempi procurato dal processo tecnologico e dall'irruzione della “macchina”, avevano introdotto e teorizzato il senso della velocità e competizione da diffondere nella quotidianità con il coinvolgimento di quegli oggetti fino allora immobili. Tutto era destinato alla scomposizione dei piani e al

movimento simultaneo, come dimostrarono Boccioni, Carrà, Balla e Severini. Ognuno era in gara contro il tempo, contro tutti e contro quel se stesso che si sta frantumando e ricomponendo nel passo o nel gesto freneticamente ripetuto. Non c'è più margine per la contemplazione del paesaggio, per la sosta: "Studio per dinamismo plastico di cavallo più + cavaliere + paesaggio" di Boccioni nel 1914, si risolve in una articolata architettura di forme che inglobano e smarriscono l'unicità dell'immagine nell'atto stesso della scomposizione dettata dal movimento. (Fig.68)

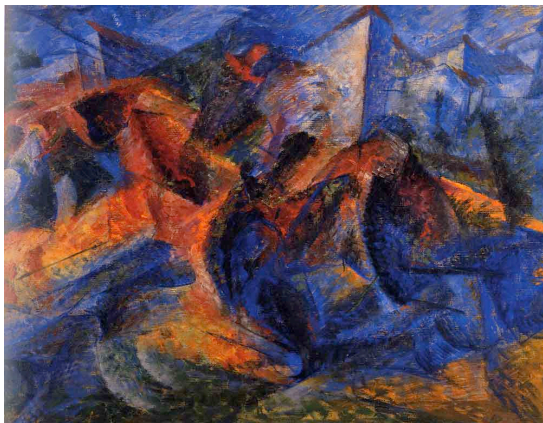


Figura 68 - Studio per dinamismo plastico di cavallo più + cavaliere + paesaggio - Collezione privata, Milano

A esso fa eco "Forme, rumore, aeroplano Caproni" una matita su carta firmata Giacomo Balla e "ritmo di cavallo + cavaliere" di Carlo Carrà, una piccola china su carta del 1909, percorre i medesimo sogno che ignora impedimenti e ostacoli.

Dal momento che sono l'accelerazione e la potenza a dettare i ritmi del nuovo credo, ecco entrare in campo le "Linee di forza del pugno" di Boccioni tracciate da Balla nel 1915. (Fig.69)



Figura 69 – Linee di forza del pugno - Collezione privata, Milano

Gino Severini utilizza i passi simultanei di una sua “Ballerina” scelta come immagine della locandina della mostra della Marlborough Gallery di Londra nel 1913 per associarsi ai primi alfieri del futurismo. (Fig.70)



Figura 70 – Ballerina – Collezione privata, Milano

Anche Marinetti entra nel gruppo con “Parole in libertà – premiere record Guido Guidi” del 1916, un collage e inchiostro su carta che, insieme al racconto di una

impresa aviatoria eccezionale per quei tempi, colloca in primo piano due piloti su automobili da corsa e altrettanti fantini intenti coi loro destrieri al salto degli ostacoli. Dal punto di vista cronologico la prima opera in assoluto riferita allo sport è “Automobile” del 1904 di Boccioni, una tempera in chiave pubblicitaria e umoristica che chiama alla ribalta ancora una volta le quattro ruote. (Fig.71)



Figura 71 – Automobile - Collezione privata, Milano

L'avventura del futurismo che al di là di espressioni astratte tese a esaltare il movimento nello spazio, trova nello sport uno specchio e una palestra di situazioni mitiche seducenti come si vede in “Ciclista” di E. Prampolini, inchiostro su carta dissolta nella frenesia dell'impegno allo spasimo che lega il protagonista al mezzo meccanico. (Fig.72)

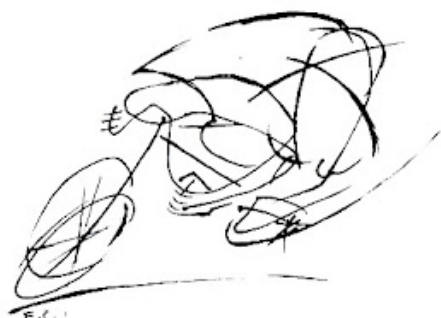


Figura 72 – Dinamismo di un ciclista - Collezione privata, Roma

Simili gli “Stayers” di Mario Sironi colti nel momento della massima tensione agonistica e “il boxeur” di Carrà raffigurante un pugile a riposo: la testa dai lineamenti di maschera primitiva è un esempio della sperimentazione anti graziosa che Carrà va perseguendo per inseguire una linea metafisica. (Fig.73 e 74)



Figura 73 – Gli stayers - Collezione privata, Torino



Figura 74 – Boxeur - Collezione privata, Milano

Talora è difficile separare il gesto artistico dal soggetto raffigurato che diviene il pretesto e non il fine di un simile gesto. Tale situazione si verifica specialmente con i futuristi dove la rappresentazione della idea del movimento appare tanto preponderante da annullare ogni descrizione, oppure cede alle esigenze di un racconto dilatato per emozioni fugitive. Con l'avvento del movimento novecentista che propugnava il ritorno all'ordine, ovvero una arte che si rispecchiasse nella tradizione primitivista e rinascimentale, la scena cambia. Lo vediamo negli "Atleti" di Oppi immersi in una olimpica atemporalità e nel dipinto di Carrà del 1934 "La partita di calcio" suggerito forse dal primo successo mondiale degli azzurri. (Fig.75 e 75 bis)

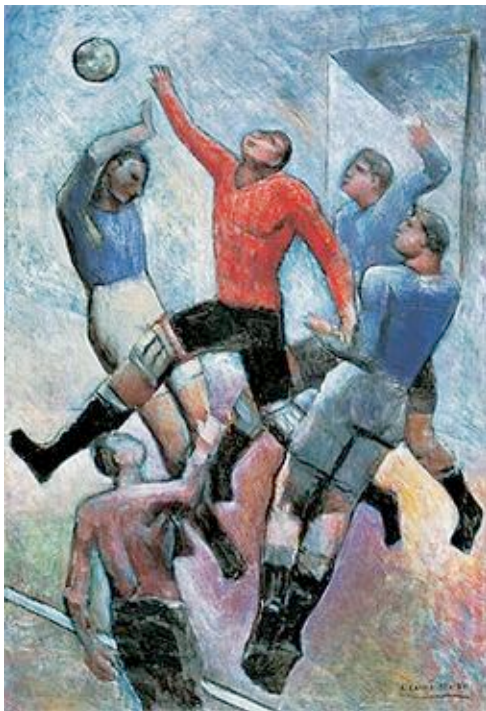


Figura 75 – Partita di calcio



Figura 75 bis - Atleti

La sospesa leggerezza dei protagonisti disegna la coreografia di un balletto nello spazio plastico, in cui alla granitica visione dell'artista emerge la dignità della fatica, dello sforzo fisico e dell'impegno personale, lontano dalle fanfare della retorica.

In un simile contesto si distingue A. Savinio che a Parigi nel 1925 inizia il personale percorso pittorico teso a recuperare la memoria e il mito di una perduta classicità. Le “boxeur” del 1927 ne è un esempio perché pone a confronto la grinta di un pugile contemporaneo in primo piano con la figura di un collega dell'antichità in posa da combattimento che emerge dal fondo. L'aggancio con lo sport del passato riguarda – anche G. De Chirico che nel 1928 esegue un ciclo di dipinti dedicati ai gladiatori e loro crudeli sfide di spada e di lotta nelle arene. (Fig.76 e 77)



Figura 76 – Boxeur – Collezione privata - Milano

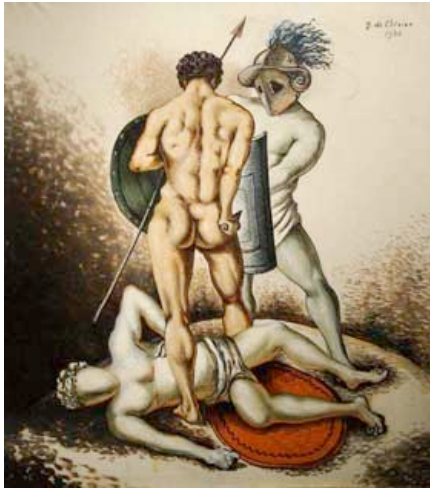


Figura 77 – dipinti dedicati ai gladiatori

Anche la scultura di quegli anni si rispecchia nella classicità: il “Marciatore” di F.Messina del 1931 esibisce un armonia muscolare e una plasticità di forme che si ricollegano a certi collaudati canoni del passato; “il nuotatore seduto” riflette la sua immagine nelle possenti figure da lui eseguite per il foro italico; lo stesso ragionamento varrà più avanti per i tre piccoli pugili sorpresi in un progressiva e armoniosa sequenza di movimenti (Fig. 78).

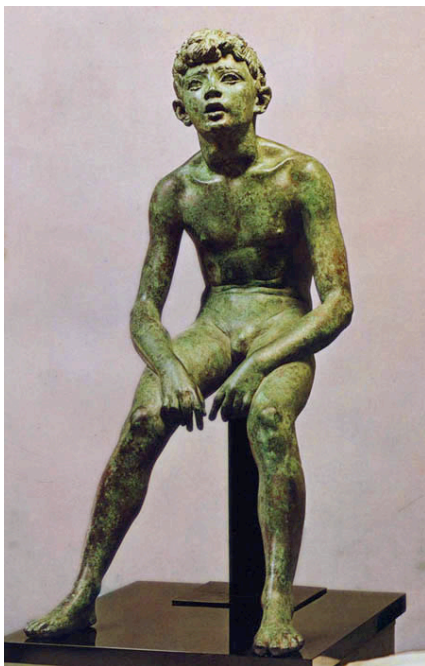


Figura 78 – Nuotatore – Studio Copernico, Milano

Anche il “centometrista” di A.Martini asseconda uno spirito antico che trova radici nella tradizione etrusca, l'opera ha infatti il sapore arcaico e tragico dei calchi delle vittime di Pompei che hanno fissato per sempre gli ultimi momenti di vita: sembra che il centometrista debba iniziare da un momento all'altro a correre sulle strade dell'esistenza e invece è fermo per un eterno istante prima di dissolversi alla fine dei tempi così come un “piccolo lottatore” in riposo di E.Greco del 1950 che ci rimanda idealmente al passato o come una “nuotatrice” del 1955 dalla straordinaria armonia. (Fig.79 e 79 bis)



Figura 79 – Lottatore



**Figura 79 bis – Il centometrista -
Studio Copernico, Milano**

Di contro Mino Rosso plasma protagonisti movimento, catturati nell'essenzialità del gesto atletico. (Fig. 80)



Figura 80 – Giocatori di palla ovale – Galleria Narciso, Torino

Dopo il “futurismo” e “novecentismo” si assiste a un mutamento che può essere evidenziato e semplificato dai tre lavori su carta di Aligi Sassu che riguardano i ciclisti. Il primo lavoro è “Coppa di inverno” un acquarello del 1931 che spoglia di ogni retorica i due protagonisti intinti nelle tonalità del rosso usato perché come spiega l’artista “Quando si fatica in corsa, con la testa abbassata sul manubrio, gli occhi socchiusi del ciclista filtrano il sangue dalle palpebre, e allora la strada diventa rossa”.

Tutto diventa rosso, come rosso è “Lo studio di ciclista” del 1940; trascorro solo due anni e la foratura suggerisce già distinti echi post cubisti che ci portano decisamente verso le tematiche frequentate e dibattute nel secondo dopo guerra. (Fig.81)



Figura 81 – Studio di ciclista – Archivio A.Sassu, Milano

4.3 I regimi totalitari

Una scelta monumentale, invece, caratterizzò i regimi totalitari europei degli anni Trenta (si pensi al perduto statuario, nudo bronzo maschile, con la fiaccola in mano, scolpito da Arno Breker nel 1936 per la Cancelleria del Reich e intitolato “Il partito”). Il fascismo capì bene quanto potesse essere efficace lo sport quale strumento di propaganda per accreditare l'immagine di uno Stato e di un regime efficienti e moderni. "Lo sport abitua gli uomini alla lotta in campo

aperto": così Mussolini concepiva il senso della pratica sportiva nel ventennio. E il fascismo si appropriò di palestre e campi di gioco usandoli come cassa di risonanza per "il prestigio internazionale del paese", come strumento di consenso, ma anche come elemento educativo per preparare la "nazione in armi". Dai successi della nazionale di calcio a quelli delle rappresentative olimpiche, gli atleti venivano trasformati in ambasciatori del regime.

Nel panorama degli studi sul fascismo, le indagini sullo sport e l'educazione fisica rientrano nell'ambito di quelle ricerche relative alla grande macchina messa in moto dal regime per l'organizzazione del consenso. Nacque il Coni (1906) e quasi tutte le federazioni ed esisteva già un buon numero di giornali specializzati. Con l'inizio degli anni Venti, in sintonia anche con quanto avveniva in altri paesi, lo sport segnò una fase di decisa crescita anche in Italia. Spingevano in questa direzione la razionalizzazione del tempo di lavoro e una generale evoluzione del costume e della socievolezza urbana. Il fascismo al potere si trovò, dunque, di fronte ad un fenomeno in grande ascesa e quasi completamente da ridefinire. Mussolini, che sportivo non era (si era al più entusiasmato per qualche incontro di boxe) intuì l'importanza del fenomeno per la grande capacità di mobilitazione di cui era capace e lasciò a Lando Ferretti, un ex redattore capo de la Gazzetta, il compito di tracciarne le coordinate. Ferretti si ispirava ad una linea cultural-sportiva che, tenendo sullo sfondo i "collegia iuvenum" di Augusto, la "Giocosa" di Vittorino da Feltre e i moderni college inglesi, vedeva nell'attività fisica un mezzo per migliorare l'abilità e la destrezza del corpo, temprandolo alle più ardue fatiche, in una proficua collaborazione con il mondo scientifico.

Il grande impegno profuso nell'organizzazione e nella diffusione dello sport portò, nel giro di pochi anni, a risultati davvero sorprendenti in diverse discipline, come le vittorie ai campionati del mondo di calcio del 1934 e del 1938, il secondo posto quanto a numero di medaglie all'Olimpiade di Los Angeles, i trionfi ciclistici di Bottecchia (che tuttavia era strenuo antifascista), Binda, Guerra, Bartali, i primati di Italo Balbo nelle trasvolate oceaniche, i successi nell'automobilismo, nel motociclismo e nella motonautica, discipline molto

amate dal fascismo per il loro carattere di esaltazione della macchina e della velocità. Tutti risultati che il regime tentò ovviamente di sfruttare al meglio sia per dimostrare come in poco tempo l'Italia fosse assunta al ruolo di grande e temuta protagonista internazionale, sia per incrementare a dismisura spirito e orgoglio nazionale.

“Le prodezze sportive - dichiarava Mussolini - accrescono il prestigio della nazione e abituanano gli uomini alla lotta in campo aperto, attraverso la quale si misura non soltanto la prestanza fisica, ma il vigore morale dei popoli”,

in quanto fortemente legata all'idea fascista di forgiare un carattere nuovo per gli italiani, temprato alle fatiche, alle asprezze e a ogni genere di avversità. Per "preparare i giovani fisicamente e moralmente in guisa da renderli degni della nuova norma di vita italiana" fu appositamente creata, nel 26, l'Opera Nazionale Balilla, che doveva "provvedere ad infondere nei giovani il sentimento della disciplina e dell'educazione militare, le istruzioni ginnico-sportive, l'educazione spirituale e culturale". (Fig.82)



Figura 82 – Foro Mussolini

Al centro dell'insegnamento e dell'addestramento sovrastava ovviamente Mussolini, la cui figura, inarrivabile, poteva solo essere imitata, mentre la

meticolosa coreografia dei saggi, delle sfilate, delle parate costituiva lo scenario nel quale si tentava di compiere l'autoesaltazione dell'unità morale e della vigoria fisica della "nazione nuova".

Nacque allora il mito di uno sport che si richiamava direttamente a Roma e ai suoi fasti imperiali. Così, a partire dal 1927, con un alternarsi di fasi e vicende che si protrarranno fino agli anni Cinquanta, la zona verde alle pendici orientali di Monte Mario divenne una vera e propria cittadella dello sport: il Foro Mussolini, oggi Foro Italico. (Fig. 83)



Figura 83 – Foro Italico

Il nucleo iniziale fu costruito dall'architetto Enrico Del Debbio, che in quell'anno ebbe l'incarico dall'Opera Nazionale Balilla di costruire lo Stadio dei Marmi (1927-32). Le sessanta statue che lo caratterizzano possono essere assunte a immagine ideale dello sportivo italiano secondo le aspirazioni fasciste. Scolpite nel candido marmo di Carrara che ricopre l'intera struttura architettonica, queste figure rappresentano, da una parte, le diverse discipline sportive e, dall'altra, la coralità della nazione italiana dal momento che ciascuna è stata donata da un

capoluogo di provincia nella penisola, come recita la scritta sottostante che le qualifica finendo per identificarle con la città stessa. Realizzate da artisti d'ottimo livello, le opere tendono tutte a sottolineare la maschia virilità italiana che s'esplicita in ciascuna disciplina sportiva tutti rigorosamente nudi per sottolineare il legame con gli antichi fasti d'Olimpia, ma soprattutto con Roma. (Fig. 84)



Figura 84 –Statue del Foro italico

Nel 1936 si pensò poi di cantare le glorie del neo proclamato Impero italiano delle colonie d'Africa, ricorrendo alla celebrazione sportiva. Venne allora ideato il “viale dell'Impero” (1938-39) che, parallelo allo Stadio dei Marmi, doveva collegare l'obelisco di marmo alla fontana della sfera in un percorso dallo scoperto simbolismo politico celebrativo del dominio italiano e fascista sul mondo. (Fig.85)



Figura 85 – Fontana della sfera

Al di là della retorica di regime, il pavimento musivo che si snoda come un prezioso, ma sobrio tappeto di due soli colori, bianco e nero, rielabora in chiave moderna i modelli della tarda romanità imperiale (come testimonia la scelta stessa della bicromia), dando vita a una creazione artistica di grande qualità e interesse. Affidata alla geniale creatività di un artista come Gino Severini (1883-1966), appassionato e specialista della tecnica del mosaico, che seppe coordinare al meglio pittori come Angelo Canevari (1901-1955), Achille Capizzano (1907-1954) e Giulio Rosso (1897-1976), l'opera si muove con grande sobrietà fra la citazione dell'antico e l'invenzione del moderno. Basti pensare, in tal senso, all'enorme cronometro di Severini che pare prendere i tempi del volgere della Storia, piuttosto che indicare la velocità degli scatti degli atleti raffigurati nei riquadri musivi giustapposti. (Fig.86)



Figura 86 – Bozzetto del mosaico di atleti e cronometro

4.4 Realismo e propaganda nel regime tedesco

Continuando a esplorare l'arte del '900 si incontra una delle figure forse più discusse e poliedriche, Leni Riefenstahl: ballerina e attrice ma principalmente regista e fotografa tedesca. Celebrò il nazismo attraverso il suo stile cinematografico assolutamente innovativo e destinato a far scuola. (Fig.87)



Figura 87 – Leni Riefenstahl

La Riefenstahl ascoltò un discorso di Adolf Hitler tenuto durante un raduno nel 1932 e rimase folgorata, come molti suoi contemporanei tedeschi, dalla potente oratoria del Führer. L'attrazione reciproca portò ad un incontro tra i due: Hitler, che si reputava artista, vide in questa giovane donna colei che avrebbe potuto creare l'immagine di una Germania wagneriana che emanasse bellezza, potenza, forza e volontà di riscatto da utilizzare a fini propagandistici in patria ed all'estero. (Fig.88)



Figura 88 – Hitler e la Riefenstahl

Durante l'incontro egli chiese alla Riefenstahl di girare un cortometraggio in occasione del congresso del partito che si sarebbe tenuto a Norimberga nel settembre 1933 per celebrare l'ascesa al potere dei nazisti. Il film realizzato, dal titolo "Der Sieg des Glaubens" ("La vittoria della fede"), fu reputato un capolavoro da Hitler che però fu obbligato a ritirarlo dalle sale in conseguenza della "Notte dei lunghi coltelli". Tra il 29 ed il 30 giugno 1934 Hitler, nel corso dell'iniziale lotta per il potere, purgò i vertici del partito nazista eliminando i dirigenti delle le riottose Sturmabteilung (SA) guidate da Ernst Röhm, che morì nel corso dell'operazione. Il girato di "Der Sieg des Glaubens" conteneva molte scene di Röhm ed altri dirigenti delle SA, allora osannati dalle folle e divenuti poi "innominabili"; per questo Hitler ordinò il ritiro e la distruzione di tutte le copie presenti sul mercato. Addolorato per la giovane regista Hitler le propose di girare un film in occasione del successivo raduno del settembre 1934.

Triumph des Willens ("Il trionfo della volontà"), girato in questa occasione, diverrà uno dei classici dei film di propaganda, per la capacità di glorificare la figura del Führer, nuovo messia del popolo tedesco. La sapiente regia della Riefenstahl riuscì a trasmettere agli spettatori un senso di potenza, ordine e rinascita attraverso inquadrature panoramiche di sterminate masse d'uomini marcianti in formazioni rigidamente inquadrate, musica wagneriana travolgente e scenografie imponenti realizzate per il congresso dall'architetto Albert Speer, destinato a diventare negli anni successivi uno dei più importanti leader nazisti. A completare l'opera e per intervallare l'incalzare delle immagini, la Riefenstahl inserì estratti dei discorsi tenuti dai capi del partito in occasione del raduno. Lodato da Hitler come "incomparabile glorificazione della potenza e della bellezza del nostro Movimento nazionalsocialista", il film venne però criticato dai generali della Wehrmacht che affermarono di essere stati esclusi dalle riprese: in effetti il film contiene solo un breve spezzone relativo alle manovre dell'esercito. Hitler, desideroso di smorzare le polemiche dell'esercito, propose allora alla Riefenstahl di montare alcune scene aggiuntive che avrebbero dovuto mostrare la potenza del "nuovo" esercito tedesco. La Riefenstahl rifiutò il

consiglio di Hitler e tornò l'anno successivo a Norimberga per girare un cortometraggio interamente dedicato alle forze armate che prese il titolo di “Tag der Freiheit - Unsere Wehrmacht” (“I giorni della libertà - Il nostro esercito”), dove il termine libertà si riferiva al ripudio del trattato di Versailles ed alla reintroduzione della coscrizione obbligatoria in Germania.

Nel 1936 la Riefenstahl venne contattata da Hitler e dal Partito per realizzare un film celebrativo in occasione Olimpiadi di Berlino. (Fig.89)



Figura 89 – Giochi a Berlino nel 1936

Timorosa di eventuali interferenze creative da parte, soprattutto, del potente ministro della Propaganda Joseph Goebbels, ella chiese ed ottenne di poter produrre direttamente il film - a differenza di quanto era avvenuto con i precedenti film girati a Norimberga e prodotti direttamente dallo NSDAP.

Il risultato finale fu quello che è considerato il capolavoro della regista: Olympia. (Fig.90, 91)



Figura 90 – Tecniche di ripresa



Figura 91– Manifesto del film

Una carrellata sull'architettura classica richiama dalla notte dei tempi alcune statue che incarnano l'ideale greco di bellezza fisica; il discobolo di Mirone si trasforma in 'statua vivente', con taglio di capelli in perfetto stile berlinese. Nella prima parte del film, un mare di braccia ondegianti si apre su figure nude di sacerdotesse che fanno rivivere la fiamma sacra, con cui un giovane accende una torcia: tenendola innalzata, inizia il suo viaggio alla volta di Berlino; altri gli

daranno il cambio, mentre una serie di mappe e miniature descrivono il viaggio della fiamma verso nord, attraverso l'Europa.

L'ultimo corridore entra nello stadio olimpico e accende la fiamma dell'altare principale: Adolf Hitler dichiara aperta l'undicesima edizione dei Giochi Olimpici dell'era moderna. La prima parte si conclude con le gare di atletica leggera della prima settimana dei Giochi e con la rievocazione dei Giochi Olimpici dell'antichità. La seconda parte si apre con immagini della natura all'alba: atleti dai capelli chiari corrono tra gli spazi aperti, seguiti da figure nude che nuotano e dalle immagini di una sauna. Un fantasioso montaggio racconta quindi la vita all'interno del villaggio olimpico. Si passa poi a mostrare alcune gare tra le quali figurano canottaggio, nuoto e tuffi. Infine, le immagini di diverse bandiere e della fiamma olimpica che si spegne introducono una panoramica notturna dello stadio, dove un cerchio di proiettori illumina la notte con un fascio di luce. (Fig. 92, 93)



Figura 92 – Tuffatrice

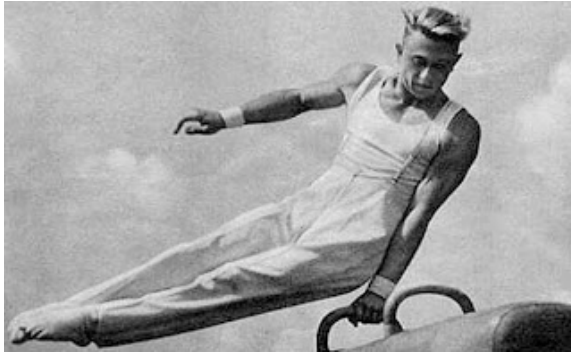


Figura 93 –Ginnasta

In Olympia vengono ripresi i temi cari alla Riefenstahl, grandi masse d'uomini, esaltazione della bellezza virile dello sportivo, musica travolgente. Nonostante che l'argomento principale riguardi la storia e lo svolgimento delle Olimpiadi, dopo la caduta del nazismo non mancarono critiche al film; molti affermarono che in realtà esso rappresentava una forma di propaganda in favore del regime hitleriano, che peraltro sfruttò l'intero evento olimpico come cassa di risonanza per mostrare al mondo gli aspetti più benevoli (durante il periodo vennero proibite le persecuzioni antisemite) della “nuova” Germania.

Nonostante le successive critiche, la libertà creativa che la Riefenstahl pretese le permise di dedicare all'afro-americano Jesse Owens, atleta più rappresentativo delle Olimpiadi del 1936, una cospicua parte del girato nonostante i richiami di Goebbels, che avrebbe voluto celebrare i trionfi ariani e non certo quelli di un atleta di colore. (Fig.94)



Figura 94 – Jesse Owens

Olympia è un'impresa tecnica di complessità straordinaria, in cui Leni Riefenstahl e la sua troupe si spinsero oltre i limiti tecnologici del tempo per mostrare i Giochi da ogni possibile angolazione. Vennero girati più di 300.000 metri di pellicola, ma, a causa di problemi tecnici, solo un quarto di questi poté essere utilizzato. Tra le tante invenzioni, di grande rilievo furono le riprese delle azioni ricostruite (le scene notturne di salto con l'asta) e le interpolazioni di diverse sequenze riprese durante gli allenamenti, soprattutto nella maratona, per la quale la Riefenstahl diede agli atleti in allenamento piccole macchine da presa per filmare le loro stesse gambe, utilizzando poi quelle riprese in fase di montaggio per creare un'esperienza sempre più soggettiva della fatica della corsa.

4.5 Il periodo postbellico

Con la caduta del fascismo e l'inizio del secondo dopoguerra, lo sport recuperò in buona parte la sua spontaneità, per riprenderla tuttavia, di lì a poco, a causa del professionismo esasperato e del fiume di denaro che attraverso la macchina pubblicitaria ha contaminato anche i lidi del dilettantismo olimpico. Non è un caso che l'argomento sia finito sotto l'occhio poco indulgente di Richard Hamilton, esponente di spicco della Pop Art che, con il suo “Adonis in Y-Fronts” realizzato a olio e collage nel 1962, certifica, senza mezzi termini, come anche lo sport sia diventato una delle componenti della civiltà di massa. Serigrafia che rappresenta un body builder il cui abbigliamento viene stampato con un inchiostro metallico che forma un sottile ma potente contrasto con il “Ben-Day dots” della muscolatura della figura. (Fig. 95)



Figura 95 – Adonis in Y-Fronts – Collezione Tate – Moma - Nyc

Nel secondo dopoguerra la relazione fra arte e sport continua in numerosi esempi, che toccano ciascuno una corda diversa dell'intrinseca materia poetica dello sport. Talvolta l'artista si muove sul filo dell'ironia e della fantasia, come nel caso della celebre “Ruota di bicicletta” realizzata da Marcel Duchamp (1887-1968) fra il 1963 e il 1964. Una ruota di bicicletta, fragile, leggera. La forcella, rovesciata, è avvitata su uno sgabello da cucina in legno dipinto. In questo oggetto è contenuta la grande rivoluzione concettuale del Novecento.

Ruota di bicicletta, il primo ready-made di M. Duchamp, è un paradosso logico, perché unisce un oggetto che esprime il movimento (la ruota) a uno che lo rende immobile (lo sgabello), un prodotto industriale (la ruota) a uno artigianale (lo sgabello di legno), una forma circolare (la ruota) a una quadrata (la base dello sgabello). Duchamp fa girare la ruota. Ci gioca. Come se non volesse prendere sul serio la portata storica di questo oggetto, emblema del Dadaismo, simbolo della contemporaneità.

La ruota, inserita in un contesto nuovo, è al tempo stesso riconoscibile e incomprensibile, poiché disorienta lo spettatore che è abituato a considerare l'opera d'arte come il frutto di un talento eccezionale, il risultato di un difficile percorso da parte dell'artista ispirato e dotato di particolari capacità tecniche. L'osservatore è quindi indotto a mettere in crisi i punti di riferimento dell'arte tradizionale e a chiedersi se un'opera d'arte sia tale solo perché collocata in una

mostra o in una galleria, se l'aspetto estetico sia irrilevante, o se gli oggetti prodotti industrialmente abbiano un valore.

L'osservatore è costretto dalla ruota di bicicletta di Duchamp a riflettere sull'idea e sul ruolo dell'opera d'arte, e a conferire così un significato concettuale a un'opera che non contiene nessun significato interiore deducibile dall'osservazione dei valori formali e compositivi dell'opera stessa come invece avveniva per le opere dell'Astrattismo. (Fig.96)



Figura 96 – Ruota di bicicletta – Originale disperso

La dimensione fumettistica e ironica è proprio quella cercata da Keith Haring (1958-1990) con i suoi Pugili, dipinti a oli e acrilico su tela intorno al 1987; questi che si affrontano sono due degli 'ometti' tipici dell'universo pittorico dell'artista americano, che trasse ispirazione dal mondo underground dei “graffitisti” statunitensi. Il suo lavoro contribuisce ad abbattere le barriere tra arte, musica, moda e pubblicità che si coniugano e si fondono. Il suo stile contiene i caratteri di una generazione Pop, mescolati appunto con la cultura sub-urbana dell' East Village di Manhattan; l'obiettivo dell' artista è sempre quello di creare le "cose" nel modo più semplice possibile. (Fig.97)



Figura 97– I pugili - Berlino

4.6 Il XXI secolo

All'inizio del 21° sec. le tendenze in atto nell'ambito delle arti visive si inscrivono in uno scenario caratterizzato dall'ulteriore espansione e dal radicamento di fenomeni già emersi nel decennio precedente: una forte spinta all'internazionalizzazione del 'sistema' dell'arte.

Su questo sfondo vanno inquadrare le trasformazioni delle modalità di produzione, presentazione e fruizione dell'arte contemporanea. Si è infatti verificata un'ibridazione sempre più accentuata con generi e pratiche della cultura di massa – musica pop, moda, televisione, sport – e in generale una relazione sempre più stretta con quegli ambiti di produzione formale (design, architettura, grafica ecc.) e teorica (ecologia, filosofia politica, Visual Studies ecc.) al cui interno la condizione culturale contemporanea viene tematizzata in

modi più persuasivi e originali. Questa nuova posizione delle esperienze artistiche nel punto di raccordo tra discipline e ambiti intellettuali diversi è stata accompagnata da ulteriori mutamenti: dalle modalità di formazione degli artisti – ormai lontane dal modello tradizionale del lavoro di atelier e articolate invece su studi dove trovano ampio spazio insegnamenti teorici e tecnici –, a quelle caratteristiche della loro attività creativa (spesso svolta in collaborazione o con un ruolo di ‘regia’), sino alle forme della mediazione critica e della promozione commerciale.

Le arti visive si trovano oggi in una condizione postulata dal modernismo che è stata definita post mediale, caratterizzata da un’estrema varietà di forme e modi (performance, installazione, testo, fotografia, film, video, elaborazione digitale ecc.) e dall’abbandono del carattere specifico dei diversi media (pittura, scultura ecc.) a favore di pratiche fondate sulla nozione di arte-in-generale, cioè indipendente da supporti e tecniche finalizzati alla produzione di oggetti materiali. Sotto l’influenza delle elaborazioni teoriche concettuali – per le quali l’attività dell’artista può essere pensata come un’investigazione intorno alla natura dell’arte, il medium si è così trasformato, da tecnica di esecuzione e da supporto dell’opera, in un insieme di principi operativi, in uno spazio di possibilità. Questo non equivale ovviamente ad assimilare l’arte contemporanea a un campo privo di regole: in contrasto con l’offerta indifferenziata della cultura di massa e i suoi meccanismi spettacolari, l’azione degli artisti appare al contrario inseparabile da un investimento decostruttivo consapevole dello spazio materiale e istituzionale, delle abitudini percettive, delle griglie interpretative e dei frame ideologici che caratterizzano la loro attività. Si potrebbe anzi dire che l’arbitrarietà dei ‘nuovi’ media pone al tempo stesso il problema dell’irrilevanza e quello della pertinenza di ogni scelta artistica, fuori dalla protezione tradizionalmente offerta da prassi e linguaggi condivisi e proprio la proliferazione dei linguaggi postmodernisti si rivela uno strumento non per liquidare l’esperienza dell’avanguardia, ma per introdurre al suo interno una dinamica di ricostruzioni e di letture retroattive che punta a trasferire nell’ambito del presente l’elemento di trasformazione costante proprio dell’avanguardia nei

confronti dell'istituzione arte. Così, se la pratica pittorica ha perduto la sua posizione secolarmente privilegiata, non va per questo considerata 'storicamente' antiquata: al pari di altri media essa è oggi sottoposta a un processo di revisione e riappropriazione permanente che tende a mostrarne la natura eterogenea, ibridata con altri campi di formazione dell'immagine (fotografia, cinema, televisione, architettura e così via).

L'impiego del computer in campo estetico ha comportato nell'ultimo ventennio la necessità di adottare denominazioni diverse: new media art, computer art, arte virtuale, arte immateriale, arte interattiva, arte telematica. Definizioni che non esprimono correnti espressive, come avviene nelle arti plastiche, ma piuttosto un uso preferenziale e significativo di tecnologie e software che si sono susseguiti negli ultimi anni. Ognuno di questi, modificando la realtà tecnologica e il paesaggio mediatico, ha permesso di indagare nuove possibilità tecniche di ricerca e di conseguenza nuovi paesaggi percettivi. Suono e immagine, comunicazione e narrazione audiovisiva sono stati a mano a mano indagati riproponendo problemi fondamentali dell'arte moderna come il confronto con i mass media, la resa tecnologica dell'immagine, la produzione di suono e musica attraverso strumenti elettronici e strategie 'casuali', le possibilità offerte dai linguaggi narrativi al di là degli sviluppi ormai acquisiti di quelli schermici, cinema e video. Ma anche riconsiderando l'uscita dagli spazi canonici dell'arte, come musei e gallerie, per calarsi negli spazi urbani, oppure il coinvolgimento del pubblico che diviene spettatore e fruitore in quanto attivo manipolatore dell'opera proposta dall'artista così come teorizzato nei movimenti radicali dell'arte contemporanea. Autori e opere contribuiscono a chiarire questa mappa delle strade percorse dalla ricerca estetica digitale degli ultimi anni in un continuo confronto e in un continuo tentativo di superamento dell'arte contemporanea.

Esemplari sono in tal senso le installazioni artistiche, genere artistico nato nella seconda metà del Novecento. Questa forma di arte si è notevolmente differenziata nel corso dei decenni, e che con il termine di installazione si possono oramai indicare opere d'arte assai diverse tra di loro. Questo è dovuto

proprio alla natura piuttosto concettuale e astratta dell'opera, la quale non è legata ad una particolare forma di tecnica o materiale, ma piuttosto a quello di installare un qualcosa in un determinato ambiente, il quale assume determinate caratteristiche.

L'indagine sul rapporto tra l'attività cerebrale e le logiche del corpo non è certo un campo di indagine nuovo per l'arte, specie quella elettronica, che sin dagli anni Sessanta, e ancora di più dagli anni Ottanta in poi con il proliferare delle installazioni interattive (in cui l'atto fisico dello spettatore contribuisce ad attivare le opere), ha spesso cercato di ri-connettere i due universi, indagandone con piglio sperimentale le logiche e le connessioni. La tematica tuttavia, lungi dall'essere esaurita, continua ad affascinare i new media artist di tutto il mondo, che negli ultimi anni, dopo un decennio in cui la tendenza più evidente era quella verso una smaterializzazione estrema (pensiamo alla Net Art e alla Software Art), sono tornati a lavorare con insistenza sull'intreccio "chiasmico" di corpo e mente. Sorprende, in particolare, la comparsa della tematica sportiva in senso stretto, in un proliferare di campi da tennis e da ping pong, tapis-roulant e ring di ogni genere. In alcuni casi il movimento viene "tradotto", tramite l'uso di sensori e software appositi, in output musicali. È il caso di "Full Contact Concert", di Stefan Brunner e Michael Wilhelm, performance durante la quale sono i colpi di un incontro di boxe a produrre il concerto annunciato dal titolo, mixando, attraverso un computer controllato da una terza persona, gli impulsi generati dai colpi, dal respiro e dal battito cardiaco dei due contendenti. (Fig.98)



Figura 98 – Full Contact Concert di Stefan Brunner e Michael Wilhelm

Riflette invece sui meccanismi della telecomunicazione “Telephoneboxing”, divertente progetto del duo olandese (residente a Tokyo) openTop. All’interno di un container sono posizionati sulle pareti dieci grandi bottoni numerati e imbottiti come sacchi da boxe. Si tratta in realtà di veri e propri tasti telefonici oversize, che devono essere colpiti con violenza dal fruitore che voglia comporre il numero sull’inconsueta tastiera per fare la più classica delle telefonate a casa. Una volta stabilita, con fatica fisica, la connessione, si sarà costretti ad urlare per farsi sentire da chi è all’altro capo del telefono, visto che il ricevitore si trova molti metri più in là, in fondo alla stanza. La difficoltà dei processi di comunicazione interpersonale viene così efficacemente metaforizzata tramite la messa in scena di uno sforzo fisico intenso. (Fig.99)



openTop, Telephoneboxing, 2003

Figura 99 – OpenTop Telephone Boxing – 2003

Devono gridare più forte che possono anche i visitatori che si vogliano cimentare con il “Motor Karaoke”, opera di Mehdi Hercberg e Raphael Seguin, gara motociclistica virtuale in cui la velocità del mezzo che appare sullo schermo è determinata dai decibel che si riescono a produrre. (Fig.100)



Figura 100 – Motor Karaoke – 2005

Non è tenero con il pubblico delle sue installazioni nemmeno l'olandese Marnix de Nijs, che già nel titolo lo esorta al movimento con un'espressione a dir poco colorita: "Run Motherfucker Run" L'opera è costituita da un enorme tapis-roulant industriale posizionato di fronte ad uno schermo su cui scorrono in soggettiva (in parte filmate, in parte realizzate in computer grafica) le strade deserte di una città virtuale. La velocità con cui si corre e le direzioni imboccate vengono recepite in maniera esatta dall'ambientazione digitale che anima la proiezione, determinando le caratteristiche e la durata dell'esperienza. (Fig.101)

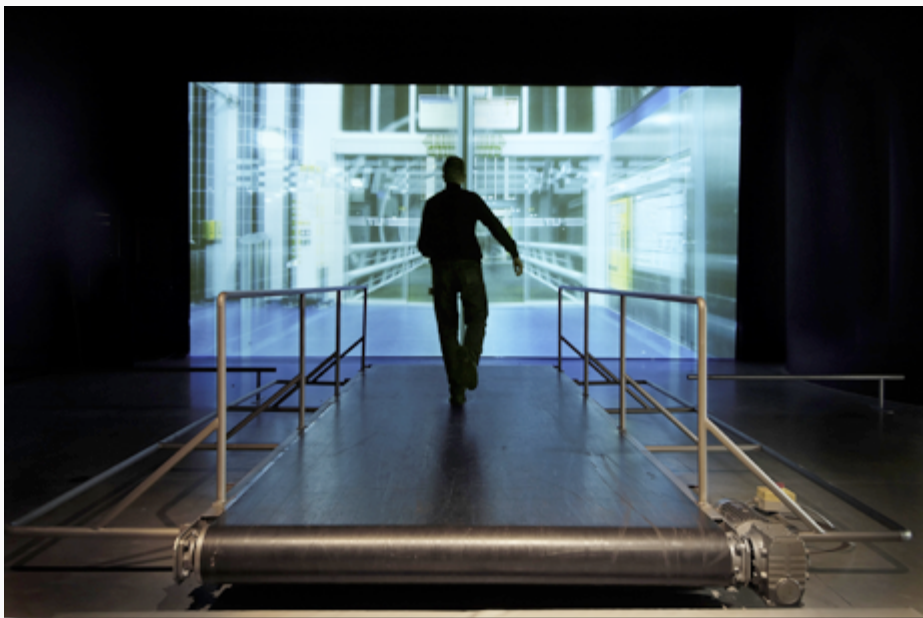


Figura 101 - Run Motherfucker Run - 2001

Rivisita invece il tennis Dirk Eijsbouts, autore del progetto “Interface #4 Tft Tennis V180”, un congegno che sostituisce pallina e racchetta in un colpo solo con un monitor a cristalli liquidi che serve a visualizzare i movimenti della sfera e a colpirla seguendo la giusta angolazione. (Fig.102)



Figura 102 - Interface #4 Tft Tennis V180 – 2005

Se negli esempi finora citati il movimento fisico viene reintrodotta e valorizzato, diventando lo stimolo primario che permette all’opera stessa di funzionare, un filone di ricerca opposto e complementare mira alla sua eliminazione totale, concentrandosi esclusivamente sull’uso della mente.

È il caso dell’affascinante “Brainball”, prodotto da Smart studio, un nutrito gruppo di ricerca con base a Stoccolma. Si tratta di un congegno per due giocatori, il cui scopo è semplicemente quello di guidare nella buca avversaria una pallina. Sembrerebbe facile, se non fosse per il fatto che non si possono usare né le mani, né i piedi, né la racchetta o la mazza da golf. L’unico stimolo che fa muovere la pallina sono le onde cerebrali, e in particolare quelle rilasciate dal cervello in condizioni di relax totale: le onde alfa e teta. Vince, quindi, chi riesce

a raggiungere il grado di passività e calma maggiore. La sfida, com'è facile intuire, non riguarda la pallina o il campo da gioco, ma il controllo dei propri stati mentali. (Fig.103)



Figura 103 – BrainBall - 2005

5. Lo sport e la pubblicità

5.1 Lo sport tra dilettantismo e professionismo

L'evoluzione della pratica sportiva e del suo significato terminologico è collegata strettamente al posto che essa ha occupato nella società, alla considerazione che le è stata o le è dedicata in un determinato contesto culturale, politico ed economico. Innanzitutto va distinto lo sport dall'educazione fisica per arrivare poi alla distinzione tra pratica dilettantistica e pratica professionistica.

L'educazione fisica è uno strumento di carattere sostanzialmente pedagogico; lo sport possiede, invece, caratteristiche specifiche dell'agonismo; quando il desiderio della vittoria diventa il solo obiettivo della pratica sportiva, quando l'atleta riceve un compenso per questa pratica e ne fa l'attività prevalente, se non esclusiva, della propria esistenza, quando al servizio del singolo o della squadra viene allestita una complessa organizzazione economica, amministrativa e scientifico-sanitaria, allora si entra nella sfera del professionismo, e lo sport assume caratteristiche completamente diverse.

Nel senso inverso, quando cioè l'impegno è del tutto disinteressato, quando non si aspira al superamento di primati o al successo in competizioni regolarmente organizzate, quando non sono mobilitate risorse tecniche o sanitarie, ma si affronta soltanto per divertimento personale e con mezzi di fortuna, dal concetto di sport vero e proprio si passa o si rientra in quello dello svago del dilettante.

Numerose attività atletiche furono praticate nel mondo antico, sia in Oriente sia in Occidente, sin da epoche remote, con carattere ora sacrale, ora educativo, ora agonistico o come forma di preparazione militare. Ma fu in Grecia che lo sport assunse le caratteristiche di un fenomeno di larga diffusione, per taluni aspetti simile a quello dei tempi moderni, sia per il numero e l'importanza delle competizioni, sia per il loro accurato regolamento, sia infine per l'impetuosa fioritura di un professionismo e di un 'divismo' che entrarono profondamente nel costume della civiltà ellenica.

L'evoluzione dello sport greco coincide fundamentalmente con la storia delle Olimpiadi, che si prolungarono per circa dodici secoli, dalla prima edizione del 776 a.C. all'ultima del 393 d.C.

La specializzazione per la conquista degli allori olimpici e una graduale decadenza di costumi portarono al professionismo, all'affermazione del quale contribuì anche la formula olimpica secondo cui, insieme con il vincitore della competizione, si onorava anche la città di cui egli era originario. In principio, la città così celebrata si limitò a provvedimenti simbolici; poi, via via, si passò a riconoscimenti più concreti, come l'esenzione dalle imposte.

Nell'Italia antica l'attività sportiva non ebbe la ricchezza di motivazioni e di sviluppi mostrati in Grecia, infatti nella Antica Roma repubblicana le singole attività sportive erano largamente praticate per le esigenze della formazione militare. Corsa, salto, lancio del disco e del giavellotto erano le specialità più diffuse prima dell'era cristiana, quando cominciarono a organizzarsi agoni di tipo greco. In età imperiale finirono per imporsi, però, i giochi circensi, il cui contenuto sportivo era relativo, mentre prevalevano le caratteristiche di uno spettacolo crudele. Lotta, pugilato, pancrazio, ma soprattutto scontri armati uomo contro uomo (ludi gladiatori) e uomo contro belva, nonché corse di bighe e quadrighe, erano le specialità più seguite, e alle gare erano costretti a partecipare di solito schiavi e liberti. Questi spettacoli, deplorati dalle menti più elette e combattuti aspramente dal Cristianesimo, erano già in grave decadenza se non scomparsi quando cadde l'Impero d'Occidente.

Dopo alcuni secoli in cui l'attività sportiva fu del tutto trascurata, una notevole ripresa si registrò nel periodo dei Comuni, soprattutto per l'equitazione, che dava luogo a giostre e tornei di cavalieri, talvolta degenerati in manifestazioni sanguinose.

Nel Rinascimento si affermò lo sport inteso con le sue caratteristiche attuali, cioè non più legato a presupposti di ordine etico-religioso. Nel 1423, presso Mantova, Vittorino fondò, per ordine di Gian Francesco Gonzaga, la cosiddetta Casa giocosa, in cui gli allievi, oltre che nelle lettere, venivano educati alla pratica

dell'equitazione, dell'arco, della scherma, della lotta. Sulla scorta dell'insegnamento di Vittorino molti pedagoghi e educatori in Italia e fuori pubblicarono molti trattati di argomento sportivo. Nell'Europa del XVIII secolo si affermarono scuole di pensiero con diverse concezioni sulle finalità dell'educazione fisica: scuola tedesca, scuola svedese e scuola inglese. Si arriva così al 1894, quando il barone de Coubertin ripristinò, durante un congresso alla Sorbona di Parigi, i Giochi olimpici, che ebbero luogo nel 1896 ad Atene. Successivamente nacque e si consolidò nel 1925 la dittatura fascista. Lo sport e l'educazione fisica furono elementi fondamentali nella concezione politica fascista e Mussolini li considerava alla base dell'educazione della futura classe dirigente fascista. Venne infatti costituita l'Opera Nazionale Balilla nel 1926, organizzazione che si batteva per una attività fisica formativa di massa contrapponendosi al CONI che invece promulgava l'olimpismo. Se questo accadeva fino agli anni '20, negli anni '30 questa ideologia divenne perdente poiché non corrispondeva alla "grandeur" dell'Impero che necessitava di campioni e supereroi da mostrare e propagandare all'estero.

Nonostante la forzatura del regime è comunque proprio in questo periodo che lo sport in Italia ha avuto la sua maggiore spinta propulsiva, sia dal punto di vista dello sport agonistico, sia per quanto concerne lo sport inteso come attività fisica "per tutti".

Occorre subito chiarire però che se l'azione propagandistica fascista per le attività agonistiche, ha avuto un incisività tutto sommato relativa, ciò non può dirsi per la diffusione e per l'incentivazione della pratica sportiva nella gente comune.

Nel secondo dopoguerra il movimento sportivo ha acquistato un rilievo crescente nella vita sociale di ciascun paese e ha assunto una dimensione universale. Lo sport costituisce infatti uno dei linguaggi comuni tra popoli e nazioni di diverse dimensioni economiche, politiche e culturali.

In tempi recenti hanno preso corpo nell'ambito della attività a livello professionistico una serie di apparati legati al ruolo sempre più notevole assunto nel mondo dello sport dall'economia e dall'imprenditoria alla ricerca

di nuovi mercati in cui i prodotti legati allo sport e gli sportivi stessi vennero intesi come oggetti di consumo e di spettacolo. Sono entrati in uso nel linguaggio sportivo delle pubblicazioni specializzate, i concetti e le relative terminologie, di sfruttamento commerciale dei segni distintivi dello sport, di sponsorizzazione e merchandising, di diritti di immagine degli sportivi e forme del loro sfruttamento e della loro tutela, di sfruttamento dei diritti di trasmissione radiotelevisiva degli eventi sportivi, di bilanci in ambito sportivo e disciplina fiscale dell'ente sportivo; di rapporti tra attività sportiva e marketing, di comunicazione nello sport tramite pubblicità, promozione, sponsorizzazione, relazioni pubbliche, nuove tecnologie e i nuovi sistemi di comunicazione.

5.2 L'arte di fare pubblicità

La pubblicità ricopre un ruolo importantissimo nella società contemporanea ed appartiene ormai alla quotidianità di tutti. Dai manifesti dei primi del '900 ai banner di oggi, la pubblicità è una forma d'arte che come le altre rispecchia gusti e mode del periodo storico in cui viene prodotta seguendone di pari passo le innovazioni tecnologiche. *“La pubblicità è la più grande forma d'arte del XX secolo.”*²⁷ o comunque è la forma d'arte più prodotta del XXI secolo. Al suo interno si incontrano tendenze artistiche mode e fenomeni sociologici di una società, perché se è vero che è l'anima del commercio, è vero anche che deve incarnare i sentimenti di chi la guarda perché il suo messaggio riesca ad arrivare. Il rapporto tra arte e pubblicità è sempre stato stretto e reciproco. Prima che nascesse la moderna figura del grafico pubblicitario, erano infatti gli artisti a realizzare i manifesti. Questo comportava necessariamente che quest'ultimo, più o meno consapevolmente, trasferisse il suo stile all'interno delle locandine rendendole così delle vere opere d'arte, seppur minori. Un evidente esempio di ciò è dato dalle locandine di Henri de Toulouse-Lautrec, dove il segno grafico

²⁷ Marshall McLuhan nel suo libro “La sposa meccanica” (1951)

distintivo dell'artista resta pienamente riconoscibile. Esattamente come l'arte, la pubblicità si pone lo scopo di far veicolare un messaggio, anche se in questo caso il messaggio è rappresentato da un prodotto piuttosto che da un concetto.

Tuttavia, oltre il suo significato più immediato, la locandina scatta una sorta di istantanea del periodo in cui viene realizzata.

Questo parallelismo non avviene solo con i manifesti. Da quando la pubblicità ha cominciato a servirsi della televisione, la musica è entrata a far parte del suo linguaggio (questo avveniva già con la radio ma con la televisione è diventato più evidente), così riascoltando a distanza di anche solo un decennio un vecchio spot, è possibile notare le differenze nella scelta delle musiche, che fanno subito notare un cambio nei gusti musicali del pubblico di destinazione.

L'influenza tra arte e pubblicità è reciproca, e l'esempio migliore di questa reciprocità è la pop art. Questa corrente artistica si ispira non solo ai prodotti reclamizzati, ma ne adotta persino stili e colori in una descrizione senza fronzoli della società dei consumi.

Oggi la pubblicità guarda all'arte digitale per i suoi investimenti. Oltre ai tradizionali cartelloni pubblicitari ormai da tempo interamente realizzati al computer, e ai modernissimi web banner nei siti internet, le grandi società investono ingenti somme di denaro per organizzare eventi pubblicitari che utilizzano le più spettacolari tecniche di digital art. Sempre attuale, in grado di utilizzare i mezzi più moderni, negli ultimi anni la pubblicità è davvero diventata uno dei terreni preferiti dagli artisti.

5.3 Sport, pubblicità e sponsor

Oggi la pubblicità è ormai parte integrante, anzi costitutiva, anche dell'ambito sportivo; è impossibile immaginare oggi un qualsiasi spettacolo sportivo che non sia sponsorizzato o che si svolga in un ambiente privo di simboli o cartelloni pubblicitari e nel quale gli atleti indossino divise segnalate dai soli colori del club d'appartenenza. Esistono caratteristiche fondamentali che descrivono il rapporto fra sport e pubblicità. Anzitutto, esso è iscritto nel processo fondativo dello

sport moderno, situabile nell'ultimo quarto dell'Ottocento e impostosi come fenomeno di massa nei due decenni iniziali del secolo successivo.

Infatti le competizioni sportive hanno rapidamente guadagnato un posto centrale sulla scena dello spettacolo di massa, e tale ascesa è diventata dirompente con l'avvento e la piena democratizzazione dei mass media e della TV. Se il pubblico dei media che ha permesso di dilatare lo spettacolo sportivo ben oltre i suoi confini di spazio (lo stadio) e di tempo (la durata della gara), è stata la grande spettacolarità delle competizioni atletiche a fare crescere irresistibilmente gli ascolti. Un processo circolare, questo, che ha avuto e ha tuttora il suo principale elemento propulsivo nella pubblicità, a partire dal momento in cui i primi campioni sono venuti imponendosi all'attenzione popolare diventando, attraverso le loro imprese e i loro record, testimonial pubblicitari impareggiabili, e per effetto della capacità di canalizzare il loro capitale di notorietà e simpatia dall'ambito sportivo a quello merceologico di trasferire la loro eccellenza atletica alle merci e alle marche reclamizzate.

Agli inizi del 20° secolo, dunque, i simboli dell'eccellenza sportiva cominciavano già a tradursi in segni pubblicitari e a definire un sistema organizzato sfruttabile commercialmente.

Tuttavia sport e pubblicità procedevano su binari paralleli, accomunati da uno status di conclamata contemporaneità, ma anche di minorità culturale destinata a perpetuarsi a lungo, nonostante il loro rapido e impetuoso installarsi al centro della scena sociale. Mal visti, con poche eccezioni, dal mondo degli intellettuali, essi figuravano come espressioni degradate, perché mercificate e massificate, il primo, lo sport, del principio di ascendenza classica “mens sana in corpore sano”, la seconda, la pubblicità, dell'arte. Sia lo sport sia la pubblicità, quanto più si costituivano in sistema, con apparati, operatori, criteri di valore, leggi e regole di funzionamento peculiari, e soprattutto penetravano diffusamente e in profondità nella vita quotidiana, tanto più accrescevano i sospetti della cultura ufficiale. Ma la pubblicità e lo sport erano anche due mezzi di comunicazione di massa che esprimevano un'identica capacità di sintetizzare i valori di eccellenza,

di competizione, di visibilità sociale, di immediatezza e spettacolarità dei messaggi di cui erano portatori. Se la prima doveva essere, anche per legge, un 'marchio parlante', ovvero capace di comunicare pure a chi era analfabeta, il secondo, per la semplicità e la drammaticità degli svolgimenti agonistici e delle poste in gioco, risultava massimamente coinvolgente e accessibile a tutti: popolare, nella sua piena ed estensiva accezione. Sia pure su piani diversi, essi erano entrambi funzionali alle esigenze della produzione industriale e culturale di massa, che veniva prendendo forma dopo la Prima guerra mondiale. In un mercato allargato, nel quale la crescita dei prodotti e delle marche era speculare a quello dei consumatori, la pubblicità diventava infatti essenziale, strategica per le vendite. Il tratto esclusivo ed elegante della *réclame* d'anteguerra veniva soppiantato dall'esigenza di comunicare in modo semplice e secondo i canoni dei nuovi media. Allo stesso modo, le competizioni e i campioni sportivi si giovavano della crescente disponibilità di tempo libero delle classi lavoratrici che, insieme alla popolarizzazione della pratica sportiva, contribuiva a fare lievitare il pubblico degli stadi, così come quello dei giornali e radiofonico. Con ciò alimentando e rafforzando gli interessi della pubblicità per gli spettacoli atletici e viceversa.

Il ruolo e il peso preponderanti assunti negli ultimi dieci anni dalla pubblicità nel mondo dello sport non sono stati semplicemente un effetto mediatico, ma anche un processo segnato dall'occupazione fisica, ormai totale, della scena e dei protagonisti che in essa si muovono. Se la pubblicità è infatti sempre più mobile, anzi e-mobile, per effetto della diffusione di massa dei nuovi media interattivi, il movimento promo-pubblicitario trova la sua più spinta traduzione, perfetta anche sotto l'aspetto simbolico, negli stadi e nei grandi impianti per lo sport spettacolare. Grandi schermi amplificano e raddoppiano le immagini del gioco, opportunamente inframmezzate a spot e annunci commerciali, mentre i cartelloni, che sino a qualche anno fa erano fissi, ora si muovono, facendo ruotare i messaggi a intervalli regolari.

Gira la pubblicità, gira e non si ferma mai: stampata sulle maglie degli atleti, sulle tute, sui caschi e i bolidi dei piloti della Formula 1 e del Motomondiale. Dopo il 'sopra' anche il 'sotto' dei campioni di calcio, e perfino il corpo nudo di velocisti e pugili, sono ormai guadagnati alla causa pubblicitaria. Le canottiere marchiate e da mostrare alzandosi la maglietta sul petto o togliendosela, per festeggiare un gol, fanno il paio con il marchio dello sponsor tatuato sul corpo inaugurato in occasione delle Olimpiadi di Atlanta nel 1996, quando prima Puma e poi Nike sono comparse sui bicipiti e sulle chiome degli sprinter statunitensi. Tante altre, ancora, sono le strade e i luoghi sportivi che la pubblicità percorre e raggiunge, con attitudine che interessa non solo gli atleti di alto livello, ma anche i praticanti e gli amatori. I 'momenti di gloria' dei campioni così come degli agonisti della domenica sono ora invariabilmente segnalati e accompagnati da marchi commerciali, da consigli per gli acquisti, prodotti offerti dagli sponsor. Ma non potrebbe essere diversamente, considerato che la pubblicità è ormai una presenza che scandisce ogni momento della quotidianità, al punto che si può condividere questa affermazione: *“Il pubblico dei consumatori è praticamente sepolto vivo dalla pubblicità”*.²⁸

Il successo delle sponsorizzazioni sportive è dovuto da: l'overdose pubblicitaria offerta attraverso lo sport, un canale e modalità di comunicazione originali e personalizzate, dall'esigenza del marketing delle grandi imprese di individuare universi valoriali forti, emozionanti, coinvolgenti e dalle sinergie fra il medium sport e i media di comunicazione, che nel caso delle Olimpiadi e dei Campionati del Mondo delle principali discipline, ma soprattutto del calcio, offre agli sponsor ritorni di immagine e notorietà di marca che su scala planetaria non hanno pari.

Cominciano ad apparire lontani i tempi, pure abbastanza recenti, dei primi atleti showman che cominciarono a ricevere lauti ingaggi dai fabbricanti di materiale sportivo, figurando anche come testimonial pubblicitari delle più svariate marche, come Carl Lewis e Alberto Tomba. (Fig.104)

²⁸ Metà degli anni Novanta da *Business Week* (1° luglio 1996)



Figura 104 – Alberto Tomba e Carl Lewis nello spot di Briko e Pirelli

Perché oggi lo fanno tutti. Non c'è campione e campionessa infatti – da Michael Schumacher al golfista Tiger Woods, dalle sorelle tenniste Serena e Venus Williams alle pallavoliste e sciatrici azzurre – che, in quanto volti-immagine dello sport e delle discipline in cui primeggiano, non diventino segni, messaggi e mezzi pubblicitari. Inevitabilmente, automaticamente, in una società e in un mondo in cui la misura del valore sportivo è prima d'ogni altra cosa una grandezza economica. (Fig.105)



Figura 105 – Tiger Woods nello spot della Nike

5.4 Pubblicità, cultura e società

L'arte pubblicitaria è una particolare forma di espressione artistica in cui, sotto l'apparente 'facilità' delle immagini, sono attivi complessi meccanismi di

trasmissione e riemersione dei nuclei forti del DNA culturale come archetipi della memoria collettiva

Il lavoro del creativo pubblicitario è significativamente accostabile al profilo del lavoro su committenza della grande tradizione artistica. Nei meccanismi della produzione di pubblicità riemergono elementi che caratterizzano la base culturale entro cui l'artista si muove: la presenza di una committenza forte, economicamente potente ed esigente; un messaggio da comunicare e il confronto con un target variegato, ma comunque sempre in possesso degli strumenti adatti per comprendere, a diversi livelli, il messaggio lanciato.

In questo senso, proprio il patrimonio culturale classico, fatto di immagini e di parole ancora vitali, è una delle materie prime di cui l'artista pubblicitario si serve per la costruzione della complicità con il suo pubblico.

I modelli classici, tratti dal repertorio visivo e testuale antico, ma anche rinascimentale e contemporaneo, conoscono continuamente nuove epifanie nei cartelloni, nelle campagne a stampa, negli spot: citati come autorevoli testimonial della qualità di un prodotto, oppure evocati per allusione, a volte ancora travestiti, sotto mentite spoglie, alterati fino a essere quasi irriconoscibili.

La pubblicità si avvale della presenza di questi testimonial di eccezione, convocati a conferire aura e valore culturale al prodotto: ma è un vantaggio reciproco perché miti, simboli e immagini del classico trovano nella pubblicità un terreno eccezionale di rivalorizzazione e di nuova vitalità.

5.5 Modello, originale e copia

La relazione tra il modello e la sua riproduzione, tra l'originale e la copia, è un meccanismo vincente che garantisce la vitalità dei classici: nell'ambito delle arti figurative, la prassi di una educazione classica realizzata mediante la diffusione di copie e varianti risale almeno all'età ellenistico-romana.

L'antico legame tra modello e copia, garantisce autorevolezza anche alla produzione seriale contemporanea: la "riproducibilità tecnica" non smentisce, anzi convalida e suggella l'aura del classico.

Come accade dunque da sempre, anche il creativo pubblicitario replica e moltiplica i modelli, traendo forme e dettagli spesso non direttamente dagli originali, ma da copie e riproduzioni dei capolavori dell'arte del passato. E, come nell'arte, anche nella comunicazione pubblicitaria, il processo ideativo è un momento di confronto fecondo, e talvolta di scontro agonale, con il repertorio della tradizione.

Nell'arte pubblicitaria esistono esempi di diversi meccanismi di citazione in pubblicità: testi e immagini chiamano in causa i 'classici', per allusione, per rielaborazione, per riemersione, per gioco. La complicità con lo spettatore-acquirente si basa sulla presunzione di una conoscenza precisa del modello citato, sulla ripetizione dei medesimi meccanismi di citazione verbale e figurativa, sulla potenza dell'aura di un'opera universalmente nota o sul suo intrinseco valore simbolico.

5.6 Modelli antichi nell'advertising

Il cosiddetto "Discobolo di Towneley" è una delle numerose copie del Discobolo di Mirone, bronzo greco del V secolo a.C. fra i più replicati in età ellenistica romana. La copia romana oggi a Londra venne ritrovata nella villa Adriana di Tivoli nel 1790. Messa in vendita a Roma nel 1792, fu acquistata dal collezionista inglese Charles Towneley. Dal 1794 il pezzo si trova a Londra all'interno della galleria del mecenate in Park Street e dal 1805 fa parte della collezione del British Museum. Esistono esempi di citazioni e rivisitazioni del Discobolo di Mirone nella pubblicità.

Il discobolo fa parte della campagna pubblicitaria di Alitalia realizzata per le Olimpiadi di Roma del 1960. (Fig. 106)



Figura 106 – Campagna pubblicitaria Alitalia Olimpiadi di Roma 1960

La statua riappare come testimonial Alitalia in una campagna della compagnia aerea del 2001. (Fig.107)



Figura 107 – Campagna pubblicitaria Alitalia 2001

La modella protagonista di uno spot per un noto marchio di porcellana è ritratta nella postura del Discobolo, ma impugna al posto del disco un piatto (Fig.108)

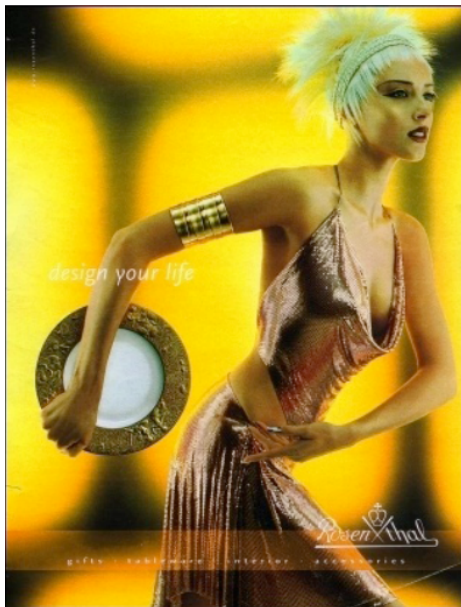


Figura 108 - Rosenthal, Germania 2001

L'intimo Emporio Armani ha sempre avuto un debole per lo sport, ingaggiando spesso noti atleti come testimonial, così questa volta il fotografo Jason Mickle crea una serie di ritratti ispirati ad alcune discipline sportive come il tiro con l'arco o il lancio del disco. (Fig.109)

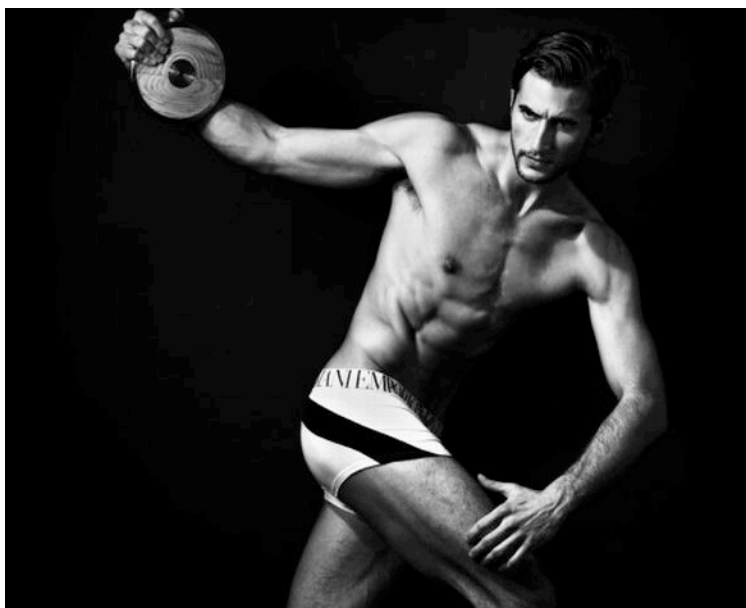


Figura 109 – Armani intimo – 2010

La recente campagna pubblicitaria di Dolce&Gabbana per il profumo *The One Sport* (marzo 2012) mette letteralmente in scena, tra le rovine di un teatro situato in un imprecisato e insieme iconico Antico ‘mediterraneo’, un aitante modello impegnato in una *routine* di esercizi sportivi emulando gli atleti protagonisti degli antichi giochi olimpici perfetti nel corpo e puri nello spirito. La campagna risponde con sguardo retrospettivo e ‘classico’, ai criteri e ai canoni di fitness e di wellness imposti dalla contemporaneità.

Protagonista della campagna è il modello Adam Senn, il cui fisico statuario ben illustra la nuova fragranza, che “celebra l'autenticità dei valori più profondi dello sport e della vita di un uomo”, cioè lo “sport come sfida con se stessi, come modo per stare in forma nel rispetto di sé e degli altri. Sport come armonia del corpo e della mente. Un ideale puro, tutto italiano, ereditato dalla Grecia classica attraverso la Roma antica: la competizione sportiva come momento di bellezza e di sfida. Nel rispetto di sé e dell'avversario. Nella campagna, volevamo esprimere il concetto assoluto di sport nella sua accezione mitica. Prendendo come riferimento le Olimpiadi dell'antica Grecia e il concetto romano ‘mens sana in corpore sano’”, spiega Stefano Gabbana. “Essenzialmente, la campagna presenta lo sport come parte di uno stile di vita sano”, aggiunge Domenico Dolce. Il gesto atletico, la disciplina, la sfida leale fra uomini sportivi.

Una delle foto della campagna stampa lo ritrae di fronte, appoggiato a una parete di ciclopici blocchi di pietra e con le braccia sollevate al di sopra della testa, in una posa che mette in evidenza la perfezione statuarica del corpo.

Si tratta di una 'iconografia' che ricorda quella antica dei telamoni o atlanti del V secolo a.C. come quello di Giove Olimpio ad Agrigento. Ma ha assonanze anche con una delle modalità di rappresentazione di San Sebastiano come quello di Guido Reni, il santo più 'affascinante' della storia dell'arte. (Fig. 110)



Figura 110 – Talamoni nel tempo

Nel 2004 i Giochi Olimpici si sono svolti ad Atene. La città aveva partecipato alla selezione per i giochi del 1996, molto importanti perché celebravano il centenario delle olimpiadi moderne, effettuate per la prima volta proprio ad Atene, nel 1896. Ma la scelta del CIO (Comitato Olimpico Internazionale) era caduta su Atlanta, USA, suscitando molte polemiche, tanto che si era addirittura parlato della corruzione di alcuni suoi membri per far ottenere la designazione alla città americana.

Proprio nel 2004 è apparsa la campagna pubblicitaria “Olympic Edition” di alcuni modelli delle scarpe Adidas Originals, la linea street-wear del marchio, il cui logo a trifoglio appare in alto a sinistra. Una campagna veramente olimpionica. (Fig.111)

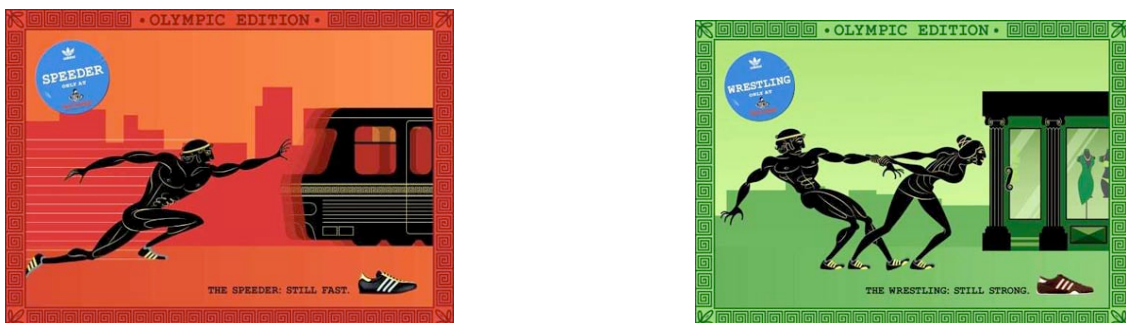


Figura 111 – Adidas shoes– Olympic Edition 2004

Appare subito evidente che l'illustratore, Felix Reidenbach (che firmerà anche la spettacolare pubblicità Adidas Fresco, per i mondiali di calcio del 2006), si è ispirato ai vasi greci a figure nere (VI secolo a.C.) che, numerosissimi, recano la rappresentazione delle gare olimpiche e del mondo dell'atletica in generale. Il nobile modello classico è però rielaborato con molta ironia, e le immagini sono in relazione con il modello di scarpa che appare in basso a destra preceduto dal pay-off: The Speeder: Still Fast, The Wrestling: Still Strong. Naturalmente le figure calzano le scarpe pubblicizzate e quelle maschili, nude ed atletiche, hanno sulla testa la corona dei vincitori olimpici. (Fig.112/113)



Figura 112 - Anfora panatenaica a figure nere con scena di corsa, ca 530 a.C., attribuita al pittore di Euphiletos (New York, Met)



Figura 113 - Anfora panatenaica a figure nere con scena di “pancrazio” - Londra, British Museum

Nelle immagini pubblicitarie le figure sono sintetiche e bidimensionali, con i dettagli resi da linee sottili come nella ceramica greca. Gli elementi moderni come l'autobus, l'automobile, il negozio di abbigliamento o i palazzi sono 'grecizzati' con colonne ioniche, timpani e il motivo conosciuto come greca (decorazione formata da un listello che ha un andamento regolare e ad angoli retti e che si ripete uniformemente), che appare anche sulla cornice che circonda le scenette, caratterizzate ognuna da un colore uniforme di sfondo. Un modo ironico, e ben riuscito, di alludere all'opera d'arte antica.

5.7 Spot e Sport

Presso gli antichi greci l'atleta che vinceva alle olimpiadi impersonava nel pensiero collettivo il "salvatore", colui che essenzialmente con la forza era riuscito a liberare il paese dai mostri, dai nemici, dal tiranno. Sembrava che con la diffusione del Cristianesimo la forza e la tecnica sportiva decadessero a mero diletterismo, invece nel XX secolo con le organizzazioni delle olimpiadi e di altre manifestazioni internazionali l'atleta che raggiunge i vertici nazionali si vede riconosciuto un ruolo di rappresentante e quindi di depositario della forza della nazione. I media utilizzano sempre più campioni per gli spot forse perché il pubblico, la gente, che s'identifica inconsciamente nei propri beniamini, vuole conoscere il grado di potenza, di forza cui sono pervenuti. Più o meno inconsciamente quel grado di potenza, di forza, di potenza diventa per qualche momento quello proprio personale.

Per questo gli sportivi guadagnano sempre di più spazi pubblicitari. L'agonismo è una potente calamita della psiche collettiva. Gli sportivi, che si sono costruiti a forza di allenamenti, a forza di esercizi muscolari, non hanno problemi, con i loro visi quasi neutri, a sostenere campagne per i più disparati prodotti e il testimonial sportivo proietta sul prodotto pubblicizzato le sue performances. L'industria e i manager delle case pubblicitarie forse hanno compreso la profondità del nesso tra agonismo e vitalità: vitalità di cui hanno bisogno tutti i nuovi prodotti commerciali.

Gli esempi che più facilmente vengono in mente riguardo a questo tipo di spot televisivi sono quelli che vedono protagonista la bella e giovane campionessa olimpica di nuoto Federica Pellegrini che presta il suo volto ed il suo accento veneto come testimonial per Enel energia ed i Pavesini Saiwa. (Fig.114)



Figura 114 – Spot Enel Energia con Federica Pellegrini

La scelta di unire un campione olimpico o mondiale dello sport al proprio prodotto e/o al proprio brand più in generale dipende da alcuni fattori che hanno origini diverse a seconda del tipo di prodotto di cui parliamo, ma che in profondità hanno una motivazione comune. I prodotti che vengono messi in commercio – soprattutto se confezionati – esattamente come gli sportivi devono eseguire una performance. (Fig.115 – 116 - 117)



Figura 115 – Pavesini Saiwa con testimonial Federica Pellegrini



Figura 116 – Adidas con testimonial Murray, campione di tennis



Figura 117 – Nike e Maria Sharapova, campionessa di tennis

L'atleta che raggiunge determinati obiettivi detiene nell'immaginario collettivo profondo quella potenza, quella aspettativa di successo che facilmente egli può trasmettere al prodotto da commercializzare. (Fig.118)



Figura 118 – Speedo con testimonial Michael Phelps

6. Conclusione

La scelta di indagare sul forte legame che esiste tra il gesto sportivo e quello artistico, nasce dalla mia passione per questi due ambiti. Ho voluto personalizzare il più possibile il mio elaborato finale per potermi dedicare con maggiore entusiasmo poiché nei miei ventisei anni tante sono state le attività fisiche che ho praticato a livello agonistico.

Qualunque esso sia e sia stato, dal nuoto al ciclismo, dall'atletica allo sci, lo sport è da sempre per me sinonimo di impegno, passione e una palestra di vita. Un vero sportivo deve possedere qualità non comuni: un equilibrio tra decisione, perseveranza, fiducia in se stessi e consapevolezza dei propri limiti.

Considerando inoltre i miei precedenti studi classici, altra passione di cui tratto in questo lavoro è la storia dell'arte. Se si pensa all'arte come un colto gioco, i giochi sportivi - intesi come competizioni - sono considerabili da lungo tempo come espressioni artistiche.

Nell'antica Grecia, la musica, la poesia, ma anche il canto e la danza furono oggetto di competizioni agonistiche, ma furono gli agoni sportivi, che ispirarono e favorirono lo sviluppo di ogni forma artistica, dalla letteratura all'architettura, dalla pittura alla scultura.

Ecco il motivo per il quale la maggior parte delle opere qui trattate sono sculture; la scultura, la più tangibile e mimetica delle arti, è la traccia fondamentale attraverso la quale tratteggiare la genesi dell'iconografia sportiva ed il valore educativo della sua immagine.

Fin dalla Antica Grecia le opere d'arte restituiscono vigore e sostanza agli eterni valori della lealtà, della forza, del coraggio e del rispetto caratteristici dello sport il cui valore non si è mai perso nei secoli a tal punto che oggi i media e la pubblicità trattano con ammirazione l'argomento sport e la fama immortale dei suoi protagonisti. Come aveva già intuito il barone Pierre De Coubertin, solo l'espressione artistica rende possibile l'elevazione dello sport ad atto spirituale, concretizzando quell'aura di solennità tale da eternarlo nel tempo.

In conclusione, in tutto l'arco dei secoli, le opere d'arte hanno rappresentato gli eterni aspetti della lealtà, della forza, del coraggio e del rispetto caratteristici del gesto sportivo inteso come espressione dei più alti valori dell'uomo. Nobiltà e bellezza si fondono in un mitico assieme che conferisce allo sport una posizione determinante nella vita e nella società e che ne esalta, attraverso l'espressione artistica, l'elevato ruolo educativo.

7. Ringraziamenti

Ringrazio il mio relatore, Giuseppe Andrea L'Abbate che mi ha supportato e sopportato, la dottoressa e storica dell'arte della Soprintendenza alle Belle Arti di Pisa Alba Macripò che mi ha sostenuto nella correzione delle bozze e mi ha dato preziosi consigli, mio fratello che mi ha aiutato nella realizzazione dell'elaborato grafico e infine il ringraziamento più grande va ai miei genitori, colonne portanti della mia vita.

8. Bibliografia essenziale di riferimento

Testi

- Arte e sport nel '900 italiano di Luciano Caprile ed. Marzotta 2004
- L'immagine del vincitore di Federico Rausa ed. Viella 1994
- Pittura greca di M.A. Levi e A. Stenico ed. Mondadori 1956
- Futurismo e futurismi di Pontus Hulten ed. Bompiani 1986
- L'arte moderna di Franco Russoli ed. Fabbri 1975
- Futurismo-I grandi temi 1909/1944 di E. Crispolti e F. Sborgi ed. Mazzotta 1998
- Grandi scultori - Canova di Giuseppe Pavanetto ed. l'Espresso 2005
- Arte greca di A. Giuliano Milano 1987
- Itinerari nell'arte di G. Cricco ed. Zanichelli
- L'agonistica sportiva nella Grecia antica. Aspetti sociali e ispirazioni letterarie di Bilinsky Roma 1959
- L'avvento della società mediale. Riflessioni su politica, sport, educazione di Greco Giovannella ed. Franco Angeli 2004
- Media, New Media, Post Media di Domenico Quaranta ed. PostMedia Books 2010

Siti web

- <http://it.wikipedia.org/>
- <http://www.treccani.it/enciclopedia/>
- <http://questionedelladecisione.blogspot.it/2012/08/arte-olimpica-quando-alle-olimpiadi.html>
- http://web.tiscali.it/liviotoschi/SanMarino1-arte_e_sport.htm
- http://www.artefascista.it/roma_foro_mussolini_fascismo_architettura.htm
- <http://www.storiedisport.it/?m=2013>
- http://www.danna.it/materiali/passport/materiali/10_originisport.htm
- <http://win.storiain.net/arret/num126/artic7.asp>
- <http://cronologia.leonardo.it/sport/crono9b.htm>
- <http://www.brandforum.it/files/pdf/papers/SpotESport.doc.pdf>
- <http://www.bloglive.it/larte-cambia-forma-nellera-digitale-il-dibattito-aperto-114457.html>
- http://hub09.blogspot.it/2012_07_01_archive.html ARTE: Jens Ullrich, creativi per sport.
- <http://www.italipes.com/artetelamone.htm>
- http://www.egramma.it/eOS/index.php?id_articolo=849
- http://www.egramma.it/eOS/index.php?id_articolo=22
- <http://archivio.panorama.it/Lo-spot-delle-Olimpiadi-gli-atleti-sono-come-gli-dei>

- <http://www.ninjamarketing.it/2012/01/09/25-campagne-pubblicitarie-sullo-sport/>
- <http://www.italipes.com/arteceramicafn1.htm>
- <http://www.hsh.info/amp1.htm>
- <http://blog.leiweb.it/moda/2011/06/19/le-sculpture-di-marco-lodola-da-vivienne-westwood/>
- http://www.cavallo2000.it/detail/il_guidatore_di_sulky_immortalato_da_vignoli-id_972.htm immortalato da vignoli
- <http://www.solosapere.it/fotografia/3474-sculpture-athletes>
- <http://www.cristiangiroto.com/39828/2466584/portfolio/sculpture-athletes>
- <http://danilopicchiotti.blogspot.it/2008/12/il-postmoderno-e-la-crisi-dellarte.html>
- [http://www.treccani.it/enciclopedia/postmoderno_\(Enciclopedia-Italiana\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/postmoderno_(Enciclopedia-Italiana)/)
- [http://www.treccani.it/enciclopedia/arte-e-digitale_\(XXI_Secolo\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/arte-e-digitale_(XXI_Secolo)/)
- [http://www.treccani.it/enciclopedia/orientamenti-dell-arte-contemporanea_\(XXI-Secolo\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/orientamenti-dell-arte-contemporanea_(XXI-Secolo)/)
- <http://www.random-magazine.net/2007/04/new-media-fitness/>

- <http://www.philosophyofsport.net/2012/01/estremizzazione-dello-sport-il-corpo.html>
- <http://www.philosophyofsport.net/2012/01/agon-alle-origini-dello-sport-ierioggi.html>
- [http://www.treccani.it/enciclopedia/pubblicita-e-sponsor-nella-societa-moderna-sport_\(Enciclopedia-dello-Sport\)/?stampa=1](http://www.treccani.it/enciclopedia/pubblicita-e-sponsor-nella-societa-moderna-sport_(Enciclopedia-dello-Sport)/?stampa=1)